

ПЪРВИ
ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Need for Speed: Underground

2
Диска

PC
MANIA[®]

WWW.PCMANIA.BG

The Lord of the Rings

**The Return
of the King**



БРОЙ 12 (68), ДЕКЕМВРИ 2003

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

**War of
the Ring**

**Call
of Duty**

**The
Black Mirror**

Warlords IV
Heroes of Etheria

Civilization III
Conquests

Diablo 1.10

**пач или нов
експанжън?**

LIFESTYLE

> Най-гадните
професии в науката

INTERNET

> Office 2003 –
Време за ъпгрейд

HARDWARE

> AMD чипсету
и платформи

PLAYSTATION 2

> Jak II: Renegade
> Dog's Life

густрибуция



www.mart.bg

Карамел

Виртуална

Корубата

Акулата

Пентагона

Скалата

Мрежата

Храма

West



ВИРТУАЛЕН СВЯТ

БЕРИГА КЛУБОВЕ ЗА ИГРИ, ИНТЕРНЕТ И КИБЕРСПОРТОВЕ

КЛУБНА КАРТА



до **100%**
бонус

ВХОД СВОБОДЕН



3 800819 248764

име:

Lucky

парола: *****

ПОЛУЧАВАНЕТО НА КЛУБНАТА КАРТА Е БЕЗПЛАТНО.
ЗАПЛАЩА СЕ САМО ВРЕМЕТО, ПРЕЗ КОЕТО СТЕ ПОЛЗВАЛИ ИЗБРАНИЯ ОТ ВАС КОМПЮТЪР.

*Качествени услуги
на разумни цени*

www.virtualworld.bg

EDITORIAL

I'm a barbie girl in a non-barbie world 04

НОВИНИ

Геймърски новини 06

FEATURE STORY

Diablo version 1.10 08

REVIEW

FIFA 2004	10
War of the Ring	16
The Lord of the Rings: The Return of the King	18
Анмантата: Боуните полета	22
Warlords IV: Heroes of Etheria	24
Call of Duty	26
Empires: Dawn of the Modern World	30
Hidden & Dangerous 2	32
Civilization III: Conquests	34
Space Rangers	35
Judge Dredd: Dredd vs. Death	36
The Black Mirror	38
Silent Storm	40
Curse: The Eye of Isis	42
In Memoriam	44
Airport Tycoon 3	45
MTV's Celebrity Deathmatch	46
Turok: Evolution	47
The Sims: Makin' Magic	48
Robin Hood: Defender of the Crown	49
Nascar Thunder 2004	50
XXXtreme Beach Soccer	51

FIRST LOOK

Need for Speed: Underground 14

PS MANIA

PS News	53
Dog's Life	54
007 Everything or Nothing	56
Jak II	57
Medal of Honor: Rising Sun	58

SOFTWARE

Office 2003 – време за ъпгрейд 75

HARDWARE

Transcend – Flash & DDR 76

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 78

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 80

СЪДЪРЖАНИЕ

брой 12 (68), декември 2003



И да паднем, и да бием, пак ще се напием.

Иван Славков - Батето,
председател на БОК

ЖЪЛТИ СТРАНИЦИ

CHEATS

PS Cheats	59
PC Cheats	63

STRATEGY GUIDE

C&C Generals: Zero Hour	60
-------------------------	----

НОВИНИ

Mixed News	64
------------	----

BEST FREE SOFT

Ноември 2003	67
--------------	----

HARDWARE

AMD Opteron: 64-битови надежди, част 3	68
--	----

LIFESTYLE

Най-загните професии	70
----------------------	----

SOFTWARE

Барове, баровци и баровиаги	72
-----------------------------	----

TABLE GAMES

Таблата	74
---------	----



преди три години

Преди три години още не бяхме обявили ноември за месец на FIFA. Преди две също. От миналата година обаче ни хрумна да си отгледим тази традиция. Ако си мислите, че затова сме взели някой лев от ЕА, лъжете се (за съжаление). Или пък решихме да направим едно темане пред Цар Футбол, защото Господ е българин? Изтъркано. Нямаме намерение и да ставаме спортно списание, поне докато киберигрите не влязат в олимпийските дисциплини (виж стр.80).

Та в статията за новата FIFA ще се сблъскаме с критичните размишления на зрелия Широу, който преди три години така се изказа за тогавашния Championship Manager, че закоравели фенове на поредицата напълниха пощата с писма, съдържащи заплахи за физическа разправа. Но късметът му проработи и той се измъкна от този бич на съвременния цивилизован свят – футболното хулиганство. Цял и невредим днес вече той е значително по-балансиран в оценките си.

Ако проследим вътрешно редакционния дебат на тема FIFA 2004, намерил място и в статията, ще прочетете и тезата на Сашо Бойчев. Докосвайки една строго емоционална струна, той твърди – това не е просто футбол – това е FIFA! – не просто голове, а головете във FIFA! Значи може би играта е добила статута на "истинското нещо"? Станала е Coca-Cola-та, Johnnie Walker-ът, Marlboro-то и PC Mania-та на футболните симулатори? Bravo! Какво повече да кажем.

Петър Табов

EDITORIAL



I'M A BARBIE GIRL IN A NON-BARBIE WORLD

Повечето ми френдове се изненадват и разочароват като разберат, че независимо от факта, че работя и от време на време пиша за PC Mania, не смятам, че спадам към редиците на истинските геймъри. Към онзи стереотип, наложен от нощното зацикляне в някой клуб и възприет за съжаление като определещ. И знаете ли защо...

Не играя Counter, поради агресията и масовата истерия около въпросния Half-Life мод. Не мисля, че е необходимо да съм наясно и с War-Craft, за да се чувствам уютно при разговори с баш геймъри. Нямам шофьорска книжка и разни автосимулатори не ме интригуват особено. И от гледката на кръв ми прилошава. Diablo ми се струваше интересно, но изграждането на героя и най-вече безкрайното скитане из полетата под звука на непрекъснатото грънчене на брони и оръжия ме накара бързо да се откажа. Военните симулатори ги възприемам като място, където чедата на фуражките си неутрализират комплексите. Куестовите са примамливи, но са прекалено дълги, а и не ми е тръпка да обикалям в търсене на скрити предмети в прашни мазета.

И все пак, като излезе Silent Hill 3, си обещах да превъзмогна страха от тъмното, но, уви, не намерих достатъчно мощно PC, където да я играя. Като се появиха рекламните материали за Half-Life 2 под въздействието на онзи мъжки лик си казах, че тая игра ще я пробвам, независимо, че е шутър. Те пък ѝ задигнаха сорс кода и това свали магическото було от мистър Фриймън. Какво друго ос-

тана? Може би... The Sims. Откровено заявявам, че сериалът ме кефи, открих под повърхността му интрига и я играя, без да ме е срам да го споделя с вас. Макар че подобни гуми предизвикват у заклетия геймър единствено ехиден смях и разни подигравки.

Но пък ми е интересно дали някой от традиционните представители на новата социална прослойка се пита накъде ни води пътят, който ни постилат с все по-шарени камъчета геймгигантите. Индустрията се развива, с нея се развива и нашата претенция за все по-реално, по-триизмерно пространство, в което все по-малко да чувстваме липсата на оня, другия свят, в който по една случайност сме родени. Но в който, както по всичко личи, много-много не искаме да живеем. В него не сме супергерои, а само едни в повечето случаи обикновени смъртни, лишени от правото да чийтват. Е, аз намирам забава като карам sims-куклите ми да правят магии в старателно подредените от мен къщички, които всъщност са моята представа за дом. Така, както за повечето от вас да си номер едно (било то на бойното поле или сред гъстите гори на Forgotten Realms) е заветната мечта на мама, която трябва да бъде осъществена.

И ето че представата кой е истински геймър и кой не е, май е само поредната условност, поредното класифициране и ненужно разделяне на хора, които в крайна сметка намират фън в това да водят и друг, виртуален живот.

desire

ЕЛА И ВИЖ !

01-07
декември



D&G Hi-Tech Center
Варна, ул. "Басанович" 6
тел. 304 242, 304 240

СПЕЦИАЛИЗИРАНО ИЗЛОЖЕНИЕ
ЗА ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ

Г Е Й М Ъ Р С К И Н О В И Н И

Ще има Blitzkrieg II

Nival Interactive обявиха официално, че вече усилено работят над нова част на много успешната тактическа стратегия, посветена на Втората световна – Blitzkrieg. Тя ще бъде захранвана от изцяло нов 3D енджин, който ще позволява всяка част от картата да бъде унищожавана, деформирана и изменяна. Битките в новия Blitzkrieg ще се простират от Централна Европа през пустините на Африка до самия Тихи океан. Авторите обещаваат голямо разнообразие от нови единици, като кораби, самолети, пехота, ПВО и други. Голямата новост е, че ще можете да поемете управлението над действително съществуващи герои, асове и лидери, участвали в истинските битки през войната. В Blitzkrieg II единиците ще трупат опит и ролевият елемент ще бъде по-добре застъпен.

Ще има продължение на Enter the Matrix?

От изказване на член от екипа на Shiny Entertainment, направено на форумите Matrixfans.net, става ясно, че те най-вероятно вече се трудят усилено върху продължение на своята екшън-игра Enter The Matrix. На форума дори има и скрийншот, което увеличава шанса за достоверност на информацията. Имайки предвид и факта, че през юни тази година Atari споменаха, че най-вероятно ще има още две игри от серията, възможността Enter the Matrix да се добие с нова част е голяма.

Очаквайте Larry: Magna Cum Laude

Vivendi Universal Games зарагнаха всички като обявиха, че са поверили на High Voltage Software работата върху нова част на класическите приключения на Лари Лафър. Тя ще е озаглавена Larry: Magna Cum Laude и ще бъде вдъхновена, забележете, от филми като "Американски паи" и "Ах тази Мери". В новото приключение ще поемете ролята на племенника на вече застарелия Лари Лафър. Героят е колежанин и пълен загубяк, който ще поеме пътешествие в дирене на голямата любов! Най-приятната част е, че над Larry: Magna Cum Laude вече усилено се

Blitzkrieg II



работи. Очаква се играта да бъде готова към края на 2004-та за конзоли от следващо поколение и PC.

Анонс на Jagged Alliance 2: Wildfire

През изминалия месец Strategy First обединиха силите си с екипа на i-Deal Games с идеята да направят нов Jagged Alliance 2. Проектът, над който работят двете компании, е озаглавен Wildfire и най-вероятно ще модифицира всички аспекти от въпросното заглавие – оръжията, терена, сградите, мисиите, враговете и изкуствения интелект. Така двете фирми са решили да направят от Jagged Alliance 2 една доста по-реалистична и актуална игра. Най-вероятно Jagged Alliance 2: Wildfire ще се появи през първото тримесечие на 2004 година.

Анонс на BloodRayne 2

Вампирският екшън BloodRayne със

Jagged Alliance 2: Wildfire



сигурност ще се съобщи с продължение. Производителите от Terminal Reality обещаваат то да види бял свят до октомври 2004 година. Трябва да излезе както за PlayStation2 и Xbox, така и за PC. Енджинът, който ще се използва, ще е подобрена версия на Infernal Engine. Действието в BloodRayne 2 ще се развива в по-модерни времена. Игралците ще имат на разположение чисто нов набор от свръхестествени сили, движения и дузина нови босове за убиване.

Ще има Deus Ex 3?

В интервю, дадено за електронната медия Computer And Video Games, гузайнерът на ION Storm Austin Уорън Спектър е споменал, че във фирмата планират разработка и на трета част за Deus Ex! Единственото нещо, което е ясно засега, е фактът, че новата част ще е директно продължение на екшън-ролевата игра Deus Ex: Invisible War, която се очаква да излезе в началото на 2004 година.



Larry: Magna Cum Laude



Larry: Magna Cum Laude



OFF...

Спряха работата по Trinity

За най-голямо съжаление този месец бе обявено, че многообещаващият 3D шутър Trinity, поверен на създателите на Return To Castle Wolfenstein, няма да бъде довършен. Причината се крие в лошите финансови резултати, отбелязани от разпространителите Activision през изминалата година. Към момента загубите на Activision възлизат на 10,1 милиона долара, а приходите им – едва на 9,1 милиона. Неприятното е, че заедно с Trinity към кофата за боклука са полетели и – Sean Palmer's Pro Snowboarder 2 и продължението на Street Hoops.

No more MicroProse...

На 4 ноември 2003 година бе разпространена тъжната новина, че култовото геймстудио MicroProse е хлопнало врати за вечни времена. Това неприятно събитие е пряко следствие от миналогодишния фалит на британското погрязделение на тази фирма. Така геймветеранът вече официално замина към вечните ловни полета.

Microprose бе основана през далечната 1982 година, а в екипа работеше и всеизвестният Сиг Майер. Още от самото начало на съществуването си фирмата се наложи с култови игри, които няма да бъдат забравени никога. Сред тях са Civilization, Master of Orion, UFO: Enemy Unknown, X-COM: Terror from the Deep и др.

Подобряват Far Cry, забавят го...

От Ubisoft и Crytek съобщиха, че техният триизмерен шутър Far Cry преминава в следваща фаза на разработка. Сега авторите смятат да наблегнат на мултиплейър режима, като за целта към екипа им се присъединяват две геймстудио: Крис Ауми (работил на Counter-Strike и Condition Zero) и гизайнерът Ричард Цао (участвал в Asheron's Call 2 и Dungeon Siege).

Лошата новина е, че целият този процес по доусъвършенстване на играта ще забави излизането ѝ. Сега Far Cry се очаква да види бял свят най-рано през първото тримесечие на 2004 година.



Far Cry



EXCLUSIVE

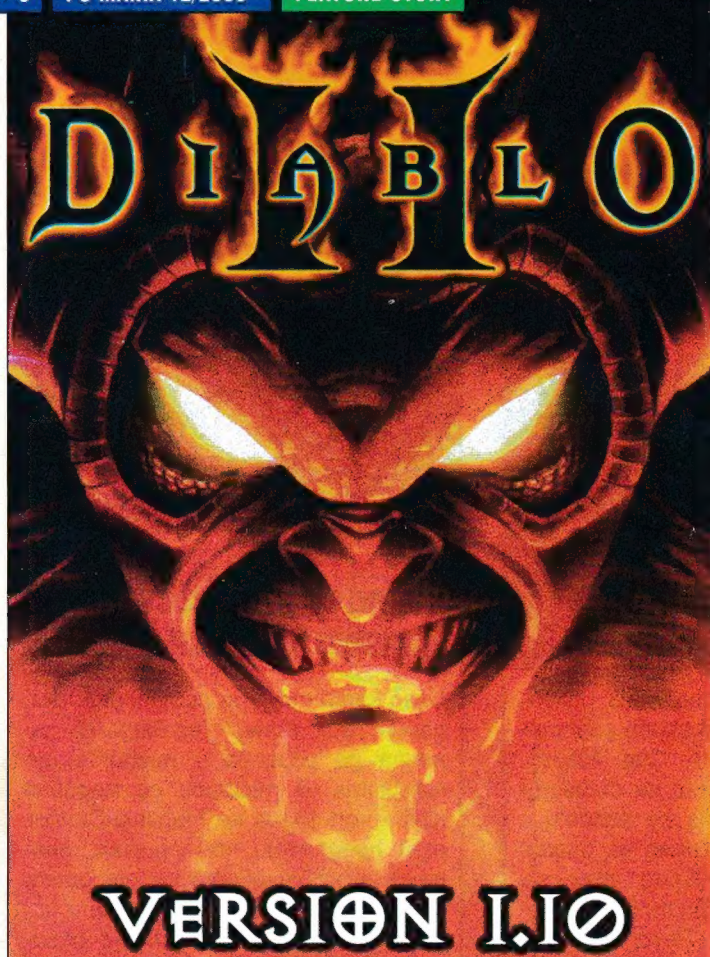
Какво се случва с Flagship Studios?

След като създаде собствена компания, Бил Ропър (ex-Blizzard) започна да раздава и първите интервюта. В първата си медийна изява под флага на Flagship Studios той представи компанията, сподели недоволството си от отношението на Blizzard с Vivendi и искрено разказа, че наистина работи с момчетата си над нова игра. Въпреки че мистър Ропър е песнелив по въпроса за новото си творение, стана ясно, че то ще бъде само за PC, а жанрът му ще се приближава до този на Diablo, Warcraft и StarCraft (!?).

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Championship Manager Season 03/04	Eidos
Total Club Manager 2004	Electronic Arts
Legacy of Kain: Defiance	Eidos
SWAT: Urban Justice	Vivendi Universal
Armed & Dangerous	LucasArts
Breed	CDV
Gaidor: Defenders of the Outer Dimension	EA
Beyond Good and Evil	Ubi Soft
Deus Ex 2: Invisible War	Eidos
Soldner: Secret Wars	Interactive
America II	Data Becker
The Egyptian Prophecy	Adventure Company
Atlantis Evolution	Adventure Company
Lords of Everquest	Sony Online
Horizons Online	Atari
Horizons	Artifact Entertainment
Pax Romana	Wanadoo Edition
Egypt 3	DreamCatcher
Jack The Ripper	Wanadoo
Pilot Down	Wanadoo
Premier Manager 03/04	Zoo Digital Publishing
Pro Evolution Soccer 3	Konami

Това са данни, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.



Пач ли беше или нов експанжън?
А може би по малко и от двете?

След госта време слухове и раздувки, гдуразово бета тестване (първо closed beta test и после публичен) на харддисконите на диаболистите най-накрая се инсталира версия 1.10 на Diablo. Да ни е честит! ;) Нещото, което първо прави впечатление, е огромният размер на Patch.txt, който се появява в директорията на играта. Само частта за Major Bugs в него е около 3 печатни страници! Абзацът за Enhancements and other changes е госта по-дълъг, а изчитането на промените на всеки клас герои поотделно отнема поне половин час! Затова на тези две страници ще се опитам да опиша новите и интересни неща и тези, които наистина са важни.

Най-интригуващото и интересно нещо е новият тип герой, който се появява с 1.10. За него се изговориха много гуми още при затворения бета тест и предполагам, че всеки диабло фен вече има поне един такъв. Ако не сте разбрали обаче още какво е това, най-синтезираният отговор е: Когато правите нов герой, ви се предлага още една опция – Ladder Character. Този тип герой има няколко допълнения. Той може да бъде от всеки клас (варварин, магьосница, друид, некро и т.н.), може да е Soft или Hardcore. Обаче с него се играе на сезони с неопределена продължителност (засега неизвестно колко дълго). За него още са предвидени екстри, невъзможни за неладер героите – превръщане на три броя от всяка руна през хорадрически куб (важи дори и правене на 3 Cham в 1 Zodi!), специфични рунически гуми и предмети и още много екстри. Дали това е най-правилният подход, изразих личното си мнение в едиториъла на PC Mania 08/2003. Искам само да допълня, че в момента неладер игрите са госта по-малко...

Другата екстра е валидна за всеки вид, клас и тип герой. Това е synergy (взаимозависимост) на скиловете. Тя

представлява "закачане" на по-ниските умения с по-високите. Например при варварина, щом сложите една точка на Double Swing, към Frenzy се добавят автоматично 8% damage! Така е с почти всички умения на всички герои! Това на практика ви дава реален шанс да опитате всякакви варианти на развигието на различните герои с цел да установите коя синергия как действа и колко е ефективна.

За защита на акаунта от кражба, вече регистрирате всеки с имейл и ако забравите паролата, Blizzard ви я изпращат на този адрес.

Поредната много атрактивна новост е така нареченият New World Event. Това "събитие" се случва след прогледане на NPC на определено количество Stone Of Jordan (най-масово дубликатория уникален пръстен още от времето на Diablo Classic). Тогава в някоя игра се появява Diablo клонинг. Дали вие или някой от играта, в която сте, е продал SoJ-ове или не, дали сте на Hell, Nightmare или Normal, с Ladder герои играете или не – това няма значение. Видян е дори и в Diablo II Classic! Просто както играете, на екрана ви се появява съобщението:

Diablo Walks The Earth

Този клонинг има 95% резистентност към Fire, Cold, Lightning, Poison и Physical Damage, много висок блок реутинг, невероятно бързо възстановяване на "здравето". Освен това той каства друидското умение Armageddon и няма нищо общо с батко си от края на Act 4. И, разбира се, тази заг притежава огромно количество hit points. Демек е почти неубиваем! :) Но поне си струва да опитате, защото тази твар единствена в играта може да пусне друга новост – уникалния малък чарм Annihilus, който ви дава: +1 To All Skills, +10-20 To All Attributes, All Resistances +10-20, +5-10% To Experience Gained! Обаче и това не е сигурно. Играчи споделиха, че след едночасови битки с Uber Diablo, не са получили като награда дори и един Heal Potion! Приятна новост е великолепната система за защита от потрошени и дубликатория предмети – нещо, което трябваше да стане много по-рано. Сега просто се появявате в игра с ментето и за секунди то изчезва безвъзвратно! Друга екстра, дошла с 1.10, са новите наг 100 уникални предмети, 29 от които обаче са Ladder Only. Принципат е следният – високите класове предмети, които имаха само магическа версия, сега цфват като уникални! Например Matriarchal Bow, Spear и Javelin, Colossus Crossbow, Balrog Blade, Shadow Plate и Sacred Plate броните досега бяха само сини или от комплект. След 1.10 вече имат и unique вариант! Има добавени и class specific предмети, които са с размазващи способности и са направени на принципа: "за всеки герой по нещо и то от сърце! Добавени са два unique амулета и три нови уникални пръстена, на които има и умения! Пръстенът Wisp Projector дава Level 2 Oak Sage, Level 5 Heart of Wolverine и Level 7 Spirit of Barbs, а амулетът Seraph's Hymn е с Level 22 Iron Golem и Level 12 Iron Maiden! Да не говорим за останалите им статистики...

Добавени са също

гвагесет нови рунически гуми и четиригесет и шест нови рецепти

за Horadric Cube! Сред новите рецепти грее гумата Doom. Тя се прави с брадва, пука (polearm) или чук със следните руни: hel, ohm, um, lo и cham и дава следното: 5% Chance To Cast Level 18 Volcano On Striking, Level 12 Holy Freeze Aura When Equipped, +2 To All Skills, +45% Increased Attack Speed, +280-320% Enhanced Damage, -57% To Enemy Cold Resistance, 20% Deadly Strike, 25% Chance of Open Wounds, Prevent Monster Heal, Freezes Target,



Requirements -20%. При изисквано ниво само 67, представяте си това оръжие в ръцете на наемник от втория праг!

Сигурно вече се питате: Ама от 'ге да ги 'зема тея редки руни? Ако играете Ladder, събирайте всички руни, които срещнете (дори и El) и ги превръщайте една в друга, докато достигнете до нужната. Ако героят ви не е от този тип, просто стигайте до кошмарната трудност и започвайте да изпълнявате Act 1, Quest 4 (The Forgotten Tower). Там се намира The Countess. Тя пуска много и то висок клас руни почти всеки път! Знам случай, в който тя е пушила руната Lo, която е 28-ма от 33 възможни (special 10X Viki)! А иначе често пуска Sol, Amn, Shael и Fal. Интересна е и хорадрическата рецепта 3 flawless камъка + 1 магическо оръжие = магическо оръжие с гупка. Blizzard са се постарали сериозно да прекъснат вредното "превеждане" на начинаещи от по-силни герои, за да се премахнат безкрайните кравешки нива с цел бързо стигане до висок левъл. Вече опитът, който получавате, зависи от това колко близо до битката се намирате и колко гемидж нанасяте. Освен това експериментът, който дават "кравите" и другите популярни места за бързо вдигане на ниво, е малък драстично. Доказателство за това е, че от появяването на финалната версия на пач 1.10 (28-ми срещу 29-ти октомври), вече почти три седмици нито един тип и клас герои не е достигнал заветното 99-то ниво! Помнете как в 1.9 това стана за 24 часа, нали? ;] Но за сметка на това, имате възможност дори и на Normal да вдигате и след 30-то и дори 40-то ниво. В по-високите трудности във всеки град може да се появи всяка гадина. В Bloody Foothills сега може да се срещне Archer, в Dark Wood има гадове от третия град и подобни. Всичко това е направено с една-единствена цел:

Играй си играта. Бавно и с удоволствие

Друга новост, която лесно се усеща, е много сериозна разлика в нивата на трудност. Ако сте усетили как нарасна трудността от 1.7 до 1.9, и сега ще бъдете приятно изненадан. Normal и сега се минава без особен проблем, Nightmare, става проблемно, а когато стигнете

Hell, веднага разбирате дали героят, с който играете, става или не ;].

За да избегнат нецензурни реплики за архивна графика и звук, Blizzard са се постарали без много шум да оправят и подобрят аудио-визуалната част. Резултатът се вижда и чува веднага, щом пуснете играта. Вече променени са и визиите при обличане на комплекти (sets), но пък няма добавени нови. За сметка на това старите са пооправени и обличането им дава характерно оцветяване на героя.

Добавен е и така нареченият Lobby Screen – вече не се влиза направо в чат-канала, а подобно на Warcraft II се появявате в място, от което решавате дали ще правите игра, ще се присъедините към такава или ще влезете да попоказвате.

За да няма невинни жертви при обявена Hostality, има десетина секунди преди тя да влезе в сила, груга стъпка, която трябваше да е направена отдавна.

И все пак, при всички тези новости се появяват, разбира се, и бъгове. Играта неизвестно защо "заспива" при някои обикновени действия. Например идентифициране на предмети от Kaïn или при продаване на ненужни такива. Blizzard препоръчват преди 1.10 да се направи чиста инсталация на Diablo II и Lord of Destruction. Но и това не помага много-много... Вече е махнат известният калташки номер сорсерката да пусне Hurd или асасинската да сложи капани, след което да се прибере в града, да обяви война, и така да избие от засада нищо неподозиращите си бивши партньори от екupa. Сега обаче се появяват други трикове със същото действие. Такова в момента е паладинското умение Blessed Hammer. Друг гаген номер в 1.10 е, че Fire Enchanted уникални герои имат някаква грешка в калкулирането на пораженията, които нанасят – герои с 3-4000 кръв и 60-70% damage reduced умират от 1 удар на такава гадинка! Колкото и изчисления да се правят, това просто е невъзможно. Но за момента е факт! Надявам се, скоро да се появи фикс за тези "хлебарки".

Като за финал съм оставил нещата, които не се появиха в ъпдейта, въпреки че бяха обявени. Първото непазено обещание беше за това, че който разбие Comprehending Orb, ще получи рядък jewel. Подобно е и положението при Akara, която ви дава пръстена награда за спасяването на Kaïn и след спасяването на Ania. Те ви дават наградите, но ако в нямате място да ги вземете, те не трябваше да падат на земята и да става жертва на крадци (ако наблизко има такива). Е, да ама не! ;].

И все пак, 99% от нещата които ни бяха обещани, са изпълнени. Някои от тях дори и с повече, отколкото беше споменато. Сървърите в battle.net отново са пълни (segataaaa: zdrasti otnovo frend!). Играта стана по-добра, интересна и по-чиста. Така че ако сте от запалените диаболисти, може и да се срещнем из бетъл.нет. Ако не сте – сега е моментът да се пробвате!

Пеню Дачев

GAMES
X
extreme

КОМПЮТЪРЕН КЛУБ "ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ

AMD Athlon XP 2000+, DDR 256MB, GeForce4 MX440
19" MAG, Logitech KBD&Mouse

www.x3m-games.net

Пловдив,
ул. "ген. Д. Николаев" 33

60 КОМПЮТЪРА

ОПТИЧНА ВРЪЗКА
ДО CITY-LAN И HEADOFF

ТАЛОН валиден до 30.12.2003

ПЛАТИ **1** ЧАС

ИГРАЙ **2** ЧАСА

КОМПЮТЪРЕН КЛУБ "ЕКСТРИЙМ"
Пловдив, ул. "ген. Д. Николаев" 33



Най-сетне! Дочакахме поредното издание на превърналата се в култова серия игри FIFA. Този година разработчиците от EA Sports бяха обещали доста новости и изненади и най-вече много от онава приятно чувство да управляваш 11 човечета по терена и да бъдеш част от футболната игра. Естествено, че и геймърите вече се научиха – настане ли есен, идва време за футбол.

Най-яката част обаче се крие в това, че EA Sports всяка година знаят какво точно искат геймърите, и естествено винаги им го предоставят.

Обаче технологиите се променят, а с тях и изискванията на играчите. Сега обаче, след като EA вече са царете в спортния бранш и издават игри както за футбол, така и за ръбди, хокей, баскетбол, американски футбол и голф, технологиите и новостите в геймбрана като че ли забавиха своя ход. По този начин се оказа, че EA Sport все едно са достигнали върха, максимума на възможностите си. И ако преди EA имаха да ни изненадат с нещо всяка година, то сега нещата стоят малко по-различно. След като те вече са на черешата, вариантите пред тях са два: или да скочат на груг клон, или да се сгромолясат с гръм и трясък. Какво точно са направили те, ще разберете, ако продължите да четете.

Мисля, че е редно още от самото начало да ви съобща, че според мен FIFA 2004 определено не е по-добра от 2003. Тя по-скоро е

различна и по-малко атрактивна, но определено не е по-добра.

Ще започна с нещата подрег

Менютата в играта са зле

Най-лесният начин да бъдат оприличени на нещо са долнокачествените PSOne менюта, които ОЧЕВАДНО не стоят добре за PC. Най-стряскащият факт е, че EA не са хора, които трябва да бъдат учени как се правят добри менюта. Те не само че вече са го правили многократно, но и адекватно динамизираха интерфейса на серията в продължение на 5-6 години. Сега нещата са оакани. Шрифтовете в менютата са неясни, маркираните опции са в омазано бордо... Всичко е долнопробно! По менютата никои не би повярвал, че му предстои да играе FIFA, те по скоро биха прилегли на някои нискобюджетен софър симулятор. Най-любопитен е фактът, че новостите са отбелязани със звездичка, та да не би случайно някой да си помисли, че във FIFA 2004 няма нищо ново. Лошото е, че още от този момент всеки геймър с традиции и самочувствие има странното чувство, че любимата му игра се е променила. Поне аз започнах да се чудя, дали това наистина е финалната FIFA, а както се оказа, наистина беше тя.

Графично новото творение на EA изглежда доста противоречиво. Лицата на футболистите например са моделирани прекрасно и по моему са най-добрите засега в серията. Същото обаче не може да се каже за телата на играчите. Те не са готам детайлни и все още си личи, че са съставени от полигони и за съ-

If it ain't broke, don't fix it!*



Вземи своята
безплатна
**КЛУБНА
КАРТА**

за да играеш повече
и да плащаш по-малко!

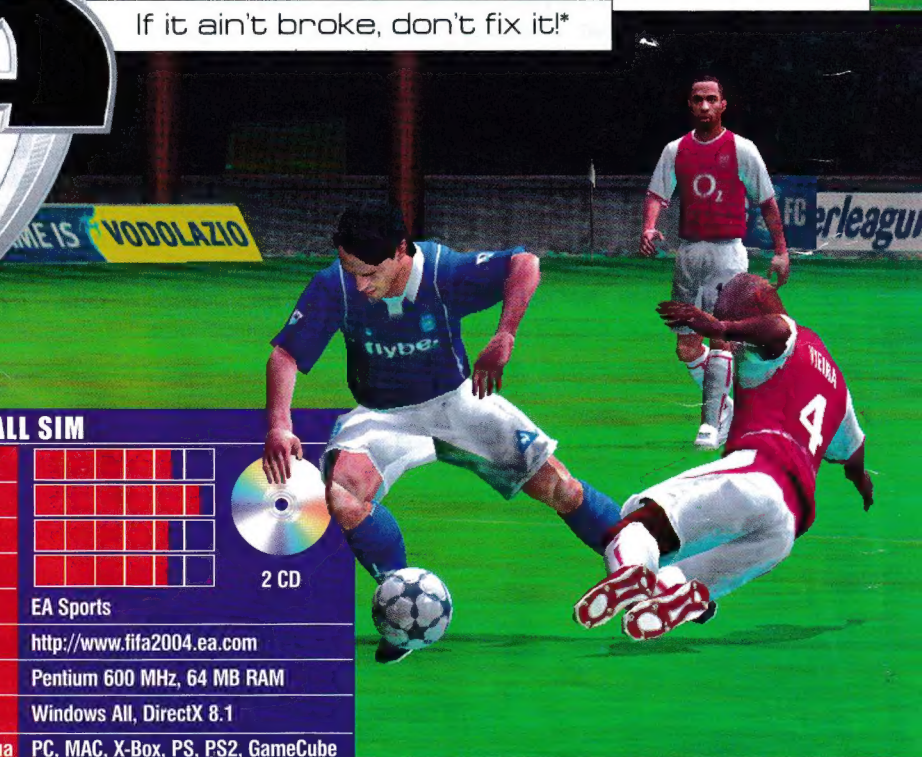
КОМПЮТЪРЕН КЛУБ "ЕКСТРИМ"
Пловдив, ул. "ген. Д. Николаев" 33

FOOTBALL SIM

графика	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
звук	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
геймплей	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
общо	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
издател	EA Sports
сайт	http://www.fifa2004.ea.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC, MAC, X-Box, PS, PS2, GameCube



2 CD



Фен съм на футболните симулации. Ама от истинските фенове. И FIFA 2004 също ми хареса. Макар и тази година EA Sports на места да са се оакали. Например с менютата – то бива бива наглатформеност, но поне можеше да е красиво и с по-приятни на външен вид спрайтове, нали?

За самата игра ми е мисълта. Много хора ме питат с недоумение: "Е, какво толкова различно има всяка година в следващата FIFA, че да си струва да си я купуваш и въобще да се занимаваш?! Футбол като футбол, топката все е кръгла!". Те са прави, но само донякъде, както се случва винаги с истинските неща в живота. Когато миналата година инсталирах FIFA 2003, ми трябваша няколко дни, докато свикна с променената система за пасове, с поведението на играчите, докато проуча слабостите на изкуствения интелект. Докато разцъквах новата FIFA 2004, най-щастлив се чувствах именно от факта, че предизвикателството пак беше между пръстите ми – пасът не е точно пас, борбата за топката не е точно борба за топка, тактиката не е точно тактика. А голите – те не са просто голове, това са головете във FIFA 2004. Това са миговете на удовлетворение, които ще ме накарат и през следващите дванадесет месеца да разпускам и разцъквам с виртуалния Дел Пиеро и любимия ми Ювентус.

Александър Бойчев

жаление не са на нивото, което всички бихме желали. Една от приятните графични екстри е фактът, че след игра на мръсен терен шортите на играчите почерняват и тениските им стават мърляви...

Терените също не са кой знае какво, като най-грознещото при тях е контрастът, който се получава с топката. Става въпрос за това, че програмистите са се сетили, че топката отразява динамично светлината и са я накарали да изглежда



като истинска. За сметка на нея обаче теренът отдолу стои като грозноват двуизмерен фон. Другата слаба част от графиката е публиката. Ако за NHL 2004 може да се каже, че е играта на EA с най-добра публика, то за FIFA 2004 спокойно можем да кажем, че е с

най-нелицензиатната публика

за последните 3-4 години. Феновете са плоски двуизмерни sprite-ове, част от които са динамични, а другите – статични. Цялата тази бутафорна редица от лошо подбрани спрайтове ми напомня много на агитките от FIFA 94 или 96. Поддържащият персонал на стадиона (онези чичковци в жълти дрехи) също са направени бутафорно, като за тях разработчиците са решили да спретнат 3D глави и 2D тела... Хитро, а?

Движенията на футболистите и тази година са реалистични. Те вду-

гат ръце, когато искат пас, ядосват се като пропуснат, вече дори се блъскат, когато са по-близо един до друг. Общо взето в тази насока си личи, че е поработено доста.

Най-изменената част обаче е геймплеят. EA твърдят, че са пуснали нов режим на игра Practice Mode, а той всъщност въобще не е чак толкова нов. Просто авторите не го бяха включвали в игра от серията FIFA през последните 3-4 години. В него можете да тренирате корнери, да опитвате преки свободни от различни положения, а можете и да разцъквате свободни тренировки. Главните промени по време на игра са около изпълнението на преките свободни удари, контрола на топката и контрола на играчите без топка.

Системата за изпълнение на преки свободни удари е тази, която по-старите геймъри знаят от FIFA 95. За тези, които не са я виждали, тя е "новата" система. Чрез нея избира-

DIVA GEM

► MP3 плейър

► FM радио

► СТЕРЕО рекордер

зареди се с музика



- Най-малкото портативно устройство с FM радио и MP3 плейър
- Директен запис на радиото в стерео AAC формат
- Bluetooth hands-free прием
- Литиева-ионна батерия за над 20 ч. музика
- Графичен дисплей и меню на български



Дейзи Мултимедия

ул. Тинтява 15, тел. 868 95 51

www.daisymm.com

те къде искате да попадне топката, задавате сила и парабола. Добавена новост е възможността

да определяте тактики на футболистите си по време на игра

с натискане само на два бутона C+Z (тази опция я имаше във FIFA 99). Така можете да избирате дали да пресирате, дали да правите дълги пасове и т.н... Можете да сменяте стила си на игра – атакуващ, нормален и защитен, но за съжаление, докато ровичките из тези опции, шансът някой да ви вземе топката е много голям. Затова трябва да действате бързо и да заучите новите промени.

Коригиран е и начинът на подаване. Вече голяма част от вашите пасове ще бъдат пресичани, а 100% точен пас просто няма да видите. Клавшът W изпълнява извеждащия пас, а с натискане на копчето Z ще можете да маркирате трима от вашите играчи. С различните копчета за пас и шут подавате на някой от тези трима, като така с тяхна помощ ще можете да правите и много зрелищни комбинации.

Добре е направен и моментът на борбата. Когато тичате зад някого и натискате D, виждате как вашият играч подбутва противника с рамо или го дърпа. Неприятен е обаче фактът, че съдията дава дузпи дори и за такива небрежни бутания с рамо в наказателното поле. За разлика от предишните части, тук не можете и да подсичате вратаря умишлено.

Друга иновация във FIFA 2004 е така нареченият

Career Mode

В него можете да поемете контрол над някой отбор за 5 години и с помощта на тренировки, трансфери и, естествено, добра игра, имате възможността да станете най-добрият наставник в шампионата. В този режим трепате точки престиж. Благодарение на тях подобрявате статистиките на футболистите си, както и състоянието на целия си отбор. Ако трябва да сме точни, този режим дойде на мода, откакто през тази година започна да се появява във всички спортни игри на EA. Докато той беше по-детайлно разработен за другите спортове, то тук е направен повърхностно и се набляга повече на играта на футбол, а не на тренировки. Причината за това може би е страхът от обезсмислянето на Total Club Manager 2004, който, между другото, трябва да се появи



съвсем скоро.

Звукът във FIFA 2004 обаче е на много добро ниво. Според скромното ми мнение коментарът в тази част от серията е на най-доброто си равнище. Трябва да отбележим, че сега коментаторите дори се отпускат в размисления на теми като "Върви ли купата на Англия тази година?" или "Качеството на съдийството". Общо взето Джон Мотсън и Анги Грей са перфектни както винаги. Саундтракът към играта също е много як. В него има тракове на банди от цял свят, повечето от които са сравнително неизвестни.

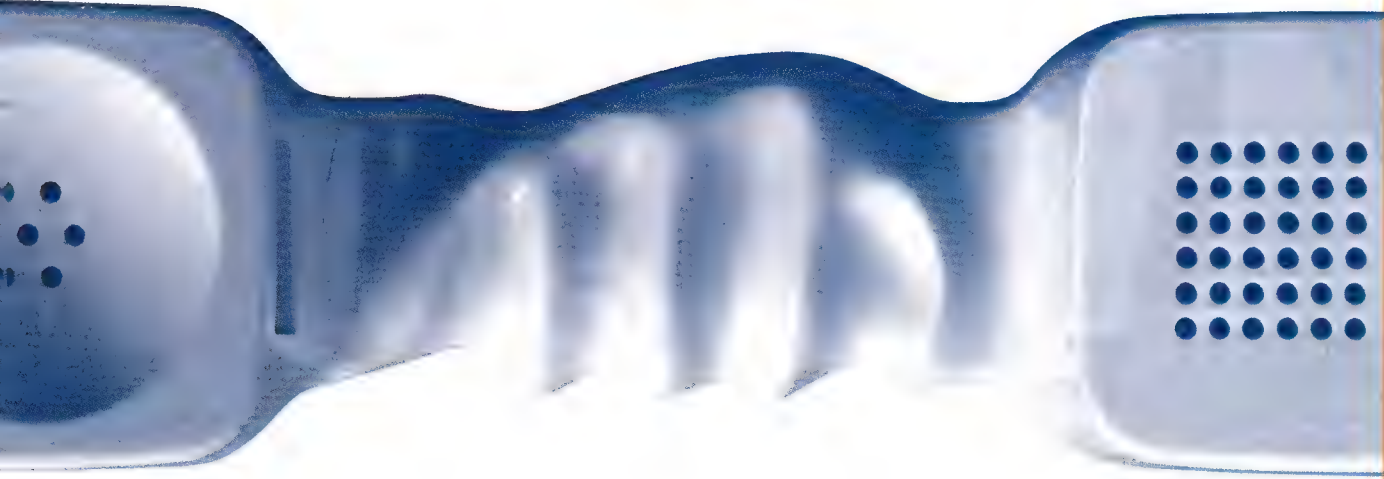
Финалните думи за FIFA 2004 са по-скоро скептични. Това, което според мен се е получило сега, е живо доказателство, че не всичко трябва да се пипа и дооправя всяка година. Излиза, че принципът "If it ain't broke, don't fix it!"* важи за футболната серия на EA с пълна сила. След като години наред хората от тази компания бяха иноватори, сега те по-скоро тъпчат на едно място. Вследствие на опитите им да "добавят" нещо ново, EA са вкарвали няколко стари неща, опитали са се да доизкусурят AI-то на противниците, но – уви –

омазали са добрата стара FIFA. Аз лично ще поиграя още малко 2004 и ще се върна пак на 2003, защото не бих казал, че съм очарован от иновациите. Започвам да се замислям, дали ако производители започнат да пускат пачове, които да доизкусуряват геймплея, добавят лица, актуализират лигите и т.н., нещата няма да се развият по-благоприятно за серията...

Орлин Широф

* If it ain't broke, don't fix it! – Ако не е счупено, не го поправяй! (англ.)





**Говорете с Европа
за 22 ст. на минута.**

цената е за фиксирани мрежи и без данни

www.orbitel.bg

Orbitelphone

Във всеки поджанр на компютърните игри има по едно заглавие, което е знаково и тържествено равно за най-доброто съотношение геймплей/забавление. В света на високите киберскорости това е Need for Speed. В края на ноември ще се появи (бел. рег. – когато четете тези редове, това вероятно вече ще е факт) сегматата част на поредицата с подзаглавие Underground. Посветих известна част от незнайно къде губещото се мое свободно време на демото на NFS: Underground и възнамерявам да ви представя приятните си впечатления от продукта на Electronic Arts.

Преди да ви разказвам каквото и да било за новата игра, е добре да изясним нещо. Гледали ли сте The Fast and the Furious (Бързи и яростни)? Да, точно онзи филм с Вин Дизъл, който го накара да изгрее като

новата многообещаваща екшън звезда на Холивуд. Та гумата ми е за филма. В него ставаше въпрос за автоспорт, любов и още нещо (както си му е редът за един истински блокбъстър). Ако се обърнем към автоспортите, както подсказва и темата, около която си говорим в момента, ставаше въпрос за онзи особен тип състезания, които в София се правят край Божурище (отскоро), а иначе – на околновръстното. Условието за участие е да не плямаш много-много, да се омита, ако дойдат куките и да си донесеш колата. Тя трябва да е по възможност с поне 150 коня, да не прилича на москвич (и москвич да не е, да) и да не я жалиш в напрежението (за някой лев или гола слава, няма официално обявени статистики и правила). Мъжки спорт демек. Силен и стигащ до крайности. ЕА са харесали идеята

търкаляха по трасетата и нещата просто не бяха наред. Е, за всички фенове ето веднага и благата вест – в NFS Underground колите са

светкавично бързи и неконтролируеми в диапазона над 230 км/ч

Друга съществена промяна е самият автопарк. Досега колите бях предимно екзотични редки модели или свръхскъпи представители на серийното производство като Porsche 911, Mercedes SL или McLaren F1. Поради коренната промяна на фабулата – полулегални състезания с полулегални типове, изборът на киберводачите вече е сведен до серийни возила в постижимия за средния западноевропейец или американец ценови диапазон до 30 хиляди долара – за да бъде близостта с филма "Бързи и яростни" максимална. 20-те коли за избор са разнообразни, като се простират от Honda Civic през Peugeot 206 и стигат до Ford Focus. В "Бързи и яростни" Вин Дизъл беше куул с преправена Honda Civic – в демото, което играх, на мое разположение беше новият Nissan 350Z, който по официални данни е суперхит отвъд океана. Така че ако някой се е надявал да търкаля мерджан или ферари, нека си го избие от главата.

Продължавам с близостта с филма. Вин Дизъл успя да скъса на правата главния лошковец заради уникалното си турбо и охлаждане на двигателя. В NFS Underground също ще можете да променяте техническите възможности на автомобила си, като подобрявате окачването му, мощността на двигателя или сменяте гумите. Включена е и неестествена опция "nitro", позната най-

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



(която те и преди в някаква форма бяха приложили) и са я развили в най-актуалния як автомобилен симулатор. Як е, абсолютно сериозно ви го воря!

Към предишния Need for Speed имаше адски много критици. Макар да изглеждаше красив и да беше с разнообразен автопарк, епизод 6 от поредицата страдеше от най-големия враг на автомобилните компютърни игри – липса на усещане за скорост. Количките някак благо се



FIRST LOOK

издател	Electronic Arts
сайт	www.needforspeed.com
излиза	20 ноември 2003
платформа	PC, PS2, Xbox



С мръсна газ към успеха - звучи банално за всички други, освен за Need for Speed

вече от аркадните рейсър - е, и тук ще можете да давате "синкаво" ускорение. За съжаление опциите за обработка на автомобила не бяха достъпни в демото, затова ще прочетете повече подробности за тях в ревюто в следващия брой.

Ънгрейдите струват пари, а пари се печелят от състезания. В играта са предвидени четири типа надпревара - традиционно надбягване по предварително определена писта с предварително определен брой обиколки. Друга възможност е т.нар. drag race, при който се състезавате по права отсечка. Тук определящ е най-вече правилният тайминг при смяната на скоростите (при Nissan а това се случва таман при 8 хиляди оборота, голямо нацелване пада, братко). Трето е класическо надбягване един на един по права отсечка (пак). В четвъртия вид надпревара определящо ще бъде майсторското

каране в завои, приплъзване или полет за секунди във въздуха - въобще автосъвършенство като на филм.

Фактическото шофиране

В Need for Speed: Underground е изключително динамично, на секунди доста аркадно. Това в никакъв случай не е неприятно, дори напротив. В крайна сметка всички искаме да се забавляваме, а какво по-голямо забавление в една автомобилна надпревара от това да усещаш всеки един от 200-те километра в час, изписани на екрана като постигната скорост?! Суперготино ми стана и когато автомобилът потегля с мръсна газ от място - тогава, точно като в реалността, той не успява да спази правата линия заради голяма мощност и започва да се подхлъзва под напора на физическите закони. Чувствено! Самият Нисан беше доста приятен и бърз, само дето компю-

терните опоненти бяха леко непобедими в някои завои. Определено с опциите за подобряване мощността на колата положението ще се промени, вече ме сърбят пръстите да вкарам още стотина коня под капака. Ако карате на ръчни скорости, има и забавен момент, когато можете да изпърдите двигателя си с прекалено много газ. Като в реалността.

В графично отношение

NFS: Underground е перфектна. Момчетата от Electronic Arts са си свършили подобаващо добре работата, като добрата новина е, че играта върви изключително стабилно на високи резолюции и на по-слаби машини (около гигахерц). Единствената критика, която имам е към катастрофите, които не приличат на нищо (буквално). Надявам се, че те просто са били изключени в демото и в пълната версия ще е възможно вече да гледаме мачкащи се ламарини по мантинелите. Като звуков фон е предвиден саундтрак от яки парчета на групи като Crystal Method, Mystikal, Rob Zombie, Asian Dub Foundation, Fluke, Fuel и гр.

Не може и без малко критики, разбира се и те са насочени към структурата и дизайна на менютата в играта. Доста са грознички, да ме прощават всички наглатформени фенове. И въобще, вече просто ми омръзна това несериозно отношение на дизайнерите към структурата на менютата. Ако логиката е, че на телевизора няма значение точно как изглеждат менютата, то тогава подобна работа на художника е пряка обида в лицето на всеки фен, дори и на мози, който ще играе през своя PlayStation 2. NFS: Underground е изключително приятна игра. Чист автомобилизъм по класическите правила на жанра. Очаквам с нетърпение пълната версия, а вие?

Александър Бойчев



всеки месец големи награди за най-запалените геймъри

ЦЕНИ: 1 ЛВ / 1 ЧАС НОЧНА МРЕЖА 4 ЛВ.

45 компютъра

Клубът на Електроник в София, ул. "Ч. Славейков" 30

Високоскоростен Интернет
през оптичен кабел
headoff сървъри

www.thecitadelclub.com

пращаш 1

играеш 2 часа

One ring to rule them all. One ring to find them.
One ring to bring them all and in the darkness bind them.

THE LORD OF THE RINGS WAR OF THE RING

Лекото и невротично проскърбяване на старата шайга заглъхва. От колоните потича еквивалент на изнервен будистки напев, а екранът се потопява в черно с няколко шарени примеса. Лекото премияване и мелодийката се сменя със сериозен глас, рецитиращ гревно елфическо стихотворение. Въображаемата ми опашка помахва радостно. За пръв път поадам на стратегия, базирана на една от любимите ми книги...

Когато Толкин е писал тъй известната си "Властелинът на Пръстените", едва ли е и предполагал, че някой ден на света ще има подобно чудо, но ето че се стигна и до там. Къде по меркантилни, къде по чисти и идейни побуди множество лета след раждането на гениалния оригинал, типове от Liquid Entertainment (автори на много яката самурайска стратегия Battle Realms) сътвориха една солидна геймка под името War of the Ring.

Като същност настоящето про-

изведение е изчистена стратегия в реално време. Наша милост трябва да строи градове и армии, да събира припаси и да рути врагове по всякакъв подходящ и неподходящ начин. Ако някога сте харесвали Blizzard-ски или тем подобни стратегии в реално време, ще се почувствате приятно предразположени. "Войната на Пръстена" носи в себе си всички познати мотиви и функции в най-пряк вид, без излишни влудяващи подробности. Например пример: основните ресурси са чифт, а не комплект от десетина вида дървесина, билки и камънаци.

Кампаниите в сингълплея са също две и носят простиците имена "добра" и "зла".

Положителната част е представена под формата на мешаница от хора, елфи и джуджета, докато отрицателната е посветена на Саурон и компания.

Джиткане

За съжаление на някои възлюбени фенове, макар че се развиват по картата на Средната земя и включват част от оригиналните толкинови персонажи, историите на повечето мисии нямат определена връзка с книгата или филма. Иначе по отношение на самото действие приликата между добрата и лошата страна на силата е почти пълна. Като можели постройките, единиците и икономическо-военните похвати си имат приблизителни еквиваленти и от двете враждуващи страни. Разликите са малко, но пък определено забавни. Така нивото на популацията при добрите се поддържа от сгради, подобни на шатри, докато при лоши-

те количествата на войниците и работниците се определят от броя единиците муn goblin slavemaster.



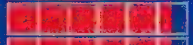


Нещо, характерно и за двата враждуващи лагера, е, че има ограничение в пространството, по което може да се строи. При хората & компанията повечето сгради се гредят в определен радиус около вече наличните постройките. В другия стан издигането става на земя, попаднала под влиянието на зловещи червеникави стълбове, поставени от споменатия по-горе slavemaster.

Още един типичен момент за враждуващите армии са героите, които подлежат на призоваване. Персонажите от типа отговарят на редовите си стратегически еквиваленти в други подобни игри. С други думи въпросните човечета имат някое и друго допълнително умение и обикновено издържат на големи порции бой. Същевременно надарените индивиди могат да трупат опит и да развиват основните си показатели с течение на времето.

Вариации

По отношение на неортотоксалните изблици War of the Ring при три по-чисти иновации. Първият елемент са точиците fate (вяра). По време на всяко по-грандиозно меле играчът трупа малки сини звездчици. Спечелените бонусчета могат да се използват в няколко различни повода. Във вариант едно плюсетата служат за привличане на нови герои. В случая две се консумират от самите юнаци при изпълнение на някоя от скритите им заложи. В третия момент се използват за осъществяването на цял комплект магии, които се прилагат и насочват директно от самия играч без нуждата на каквито

REALTIME STRATEGY

графика		
звук		
геймплей		
обща		
издател	Vivendi Universal/Sierra	
сайт	http://www.warofthering.com	
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 9	
платформа	PC	

2 CD

плащаш 1

играеш 2 часа



и да е специални единици или други подобни шуротии.

Второто по-оригинално чудо в стратегията е възможността на част от персонажите да взаимодействат с терена. Пример: още в първото ниво на "добрата" компания наличният герой (добре познатото ни джудже Гимли) може да избути и метне няколко от околните камънци по една от противниковите бази.

Третият по-специфичен елемент на War of the Ring включва поредица от древни постройки, разхвърляни по картите. Ако играчът достигне до тях, той влиза в тяхно владение и получава бонусче от различен вид: по-добра атака, по-бързо оздравяване на единиците и т.н.

Облик

Друга забавна, но отново класическо-предсказуема част на играта, е първокачествената графика. На пръв поглед картинките са постни без натруфени елементи и ефекти. Някой по-взискателен мислител може и да остане леко разочарован. За радост всички тъжни помисли (дори при предния вид мозъчовци) изчезват още с първата по-сериозна баталия. Екшън елементът в играта е силно впечатляващ. Мелетата и магията в геймката са едни от най-приятните, на които съм попадал. Единиците се млатят доста реалистично, брутално и цветно. Единствената част, която безспорно липсва, е по-хубава анимация между нивата. Номерът е там, че в действието присъстват елементи, напоящи филмчета, но те са издържани изцяло в стила на вътрешното оформление.

По отношение на сложността си, играта влиза в средните категории. Усилията, които трябва да се отде-



лят за разбиването на противниците, са сравнително малко. Изкуственият интелект на лошковците не е най-опасното нещо, на което можете да попаднете. Допълнително някои от основните качества на единиците от рода на радиус на погледа и кръв са сравнително мижави. Ако играчът тръгне да анихилира вражеска база, по-отдалечените от конфликта противникови солдати ще се включват реално, едва когато някой тръгне да обезкостява и тях. Като резултат нещата, от които се нуждае всеки, за да разнищи стратегията, са двадесетина процента умения и осемдесет свободно време.

Return of the King

Е, ако сте от твърде вманиачените фенове на оригиналния книжен първообраз, може да останете леко

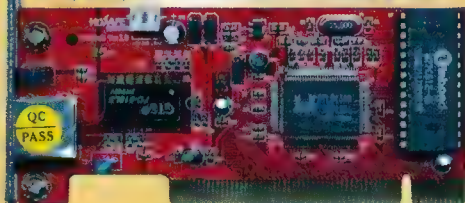
разочаровани от историята и леката блудкавост. Причината за това вероятно са непрестанните спорове за авторски права между Vivendi Universal и EA, които паралелно издват конкуриращи се игри на тема Lord of the Rings. Но ако не сте умопомбъркан фен и влизате в групата на по-свободомислещите хора, то War of the Ring ще е просто забележителна за вас. Изпълнението на някои от детайлите, сценариите пък и имената на персонажите, щъкащи по картите, могат да ви привлекат за неопределено дълго. Lord of the Rings си е Lord of the Rings - култово име, институция или там каквато определение си харесате. Възможността за скитане из Средната земя за поредната порция приключения не може, пък и не трябва, да бъде изпускана.

Сергей Ганчев

HDSafe card™



NetPower card™



АЛИС

Изключителен представител

02/ 865 10 84

за България, Гърция и Македония

ХАРДУЕРНАТА ЗАЩИТА НА ВАШЕТО РС! АВТОМАТИЧНО ВЪЗСТАНОВЯВАНЕ НА ДАННИ

Защита от вируси
Защита на операционната система и софтуера
Избор на области за защита
Защита на CMOS
Управление правата на достъп
Експресна инсталация и запазване на оригиналните данни
Интегрира софтуера с хардуера
Поддържа:

- Всички Windows операционни системи
- BIGDOS, FAT16, FAT32 и NTFS.
- SCSI, EIDE, IDE твърди дискове с различен капацитет и скорост на обмен - ATA33, ATA66 и ATA100.

Дистрибутори: София: 02/ 943 75 70, 971 24 87;

Пловдив: 032/ 630957, 628566; Русе: 082. 230188;

В.Търново: 088/ 9366034; Казанлък: 088/ 7520450; Кърджали: 0361/ 25647

www.techich.com

**ТЪРСЕТЕ В
ЦЯЛАТА СТРАНА!**

THE LORD OF THE RINGS

THE RETURN OF THE KING

Най-сетне с чиста съвест мога да река, че се докоснах до първата супер яка игра, правена някога по "Властелинът на пръстените". Та макар и тя да е по предстоящата заключителна трета част на едноименната екранизация, а не директно по легендарната книга на Толкин. The Return of the King е чистокръвен екшън от холивудски тип с един невероятно пристрастяващ и простичък геймплей, който ви грабва още от първата секунда и ще ви позволи да видите как Гандалф препуска бясно на своя Сенкогрив, за да се притече на помощ на защитниците на Шлемово усео...

Изиграйте филма

Това е самата истина – без никакви заобикалки или преносни смисли. Играта The Return of the King ще ви потопи максимално дълбоко в атмосферата на третия, заключителен филм на Питър Джексън. Тя е претърпана с множество кадри – както от "Загругата на пръстена" и "Двете кули", така и от още неизлезлия "Завръщането на краля". Толкова много, че от един момент нататък малко досаждат, защото почват да се съмнявате дали няма да ви развалят удоволствието от гледането на предстоящия кинохит. За щастие тези притеснения са по-скоро излишни. Филмчетата са монтирани и привързани към играта по изключително добър начин, а преходът от тях към същинския геймплей е плавен.

The Return of the King се състои от тринаесет основни нива, повечето от които са разпределени в три части – пътищата на магьосни-

ка, на краля и на хобитите. Те определят и героите, с които ще може да играете. При първия случай ще поемете управлението на Гандалф, който ще подгони орките към Исенгард, избягвайки краката на ентите, които тъпчат тези изчадия на мрака, без да им мигне око. После заедно с Пипин ще отпътува за човешкия град Минас Тирит, за да помогне при неговата продължителна и мъчителна защита срещу силите на Саурон.

Пътят на краля, от друга страна, ще ви позволи да поемете управлението или на Арагорн, или на Леголас, или на Гимли. Ще се отправите на пътешествие по Пътя на мъртвите, за да призовете армията на немъртвите да изпълни своя дълг. Впоследствие ще преминете през завардената от врага Южна порта на Гондор, за да стигнете до Пеленорските поля и да сразите настъпващите към Минас Тирит орки. Там ще обедините сили с Гандалф и ще се насочите към Черната порта, за да отвлечете вниманието на врага.

Третият път – този на хобитите, проследява пътешествието на Фродо и Сам. Те ще трябва да избягат от Осгу-

лам, да се измъкнат от отровните челюсти на Корубана, да преминат препятствията, които ги очакват в кулата на Курит Унгол и да хвърлят пръстена от Съдбовния връх.


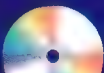



A-a-and action!

Всичко в тази игра е един гив, напрегнат и първокласен екшън от трето лице като приключенските елементи в нея са сведени до абсолютен минимум, поне според мен. Посечи тоя орк, стреляй по оня трол, заби мечовете си в гръдния кош на падналия Урук-хай. Екшън, екшън и само екшън.

Най-похвалният момент от The Return of the King е, че играта на практика ви стимулира да се биете. Всеки герой разполага с няколко вида движения и нападения с оръжие за близък бой – бърз, но слаб удар, мощна, но бавна атака, силово нападение, довършваща техника и блок. Освен това всички са екипирани и със стрелкови принадлежности – Арагорн и Леголас използват лък, Гандалф стреля с помощта на своя же-



ACTION

графика		 3 CD
звук		
геймплей		
общо		
издател	Electronic Arts/Hypnos Entertainment	
сайт	http://lordoftherings.eagames.com	
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 9	
платформи	PC, X-Box, PS2, GBA, GameCube	



зъл, Гимли мята малки брадвички и т.н. Не на последно място идва ред и на специалните умения – по едно за всеки герой. Чрез своето Гандалф например се обгръща в магически щит от електричество, което наранява противниците около него и същевременно го предпазва атаки.

Бойната система е проста и по-

разително ефективна. Колкото по-дълги поредици от удари нанасяте, без да бъдете ударен, толкова по-голям опит ще трупате и съответно – ще качвате нива по-бързо. Да, играта има и ролеви елементи и те въобще не са малко. В края на всяка мисия ще може да използвате натрупания до момента експириънс, за да за-

купувате нови общи комбоата или уникални атаки, присъщи за всеки един герой поотделно. Orc Hewer върши невероятно добра работа за отстраняване на множество врагове без щит или пък Orc Bane, чието успешно приложение убива противника ви на място. Тези две умения могат да бъдат използвани от всички членове на задругата. Само Гандалф обаче притежава магия, чрез която удря жезъла си в земята и възпроизвежда огромен кръг от светлина около себе си, наранявайки всички противници на няколко крачки от него. Сам пък обгръща меча с отрова, а Леголас размахва оръжията си и ги зарежда със смъртоносни светкавици.

Щипчица интерактивност

В много от нивата ще откривате и предмети, с които ще може да си взаимодействате. Така например имате възможност да използвате катапултите и балистите на орките срещу самите тях, да вадите копията, промушили някоя нещастна жертва и да ги забивате в друг гръден кош, да бутате камъни върху главите на противниците си или да ги заливате с горещи субстанции и т.н. Въпреки че на глуми всичко звучи

УЛ. ШИШМАН 27 – СРЕЩУ 7 СОУ / ТЕЛ: 884 23 21 / WWW.NEXTLEVEL.BG

NEXT LEVEL

INTERNET & GAME CLUB

ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ
50 МОЩНИ КОМПЮТЪРА
КЛИМАТИК

ИГРИ 3D SHOOTERS
ADVENTURES
STRATEGY
SPORT
RACING
RPG

1 ЧАС – 1 ЛЕВ
СУТРЕШНА МРЕЖА – 2 ЛЕВА
НОЩНА МРЕЖА – 4 ЛЕВА

100MB ВРЪЗКА ДО

ТАЛОН
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ

ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС



NEXT LEVEL

тъй добре, тяхното приложение е твърде линейно без възможност за кой знае каква свобода на действие. Прост пример – не насочвате стрелбата на катапултите. Тяхната функция е една-единствена. Оттук нататък това, което се изисква от вас, е просто да ги активирате. Или пък копията – не може да се движите с тях. Просто ги взимате без възможност да ги разнасяте и в най-добрия случай ги насочвате към мястото, към което желаете да ги запуките.

Дизайнът на всички нива е изключително сполучлив. Те са буквално пренаселени от множество скриптирани сцени, сътворени в холивудски стил, които правят усещането от гжиткането на тази игра просто неповторимо. При защитата на Минас Тирит например се създава впечатление, че навсякъде щъкат орди от орки. Над вас се вие страховитият назгул, а стените на крепостта биват постоянно обстрелвани от огромни огнени канари. Гледката е просто внушителна и трудно би могла да се опише – тя просто трябва да се види.

Конзолен порт

Може би повечето от вас знаят, че The Return of the King е всъщност директно продължение на излязлата единствено за конзоли в края на миналата година игра The Two Towers (която пожъна доста добри отзиви). Затова не трябва да се правим на изненадани от цялостното конзолно усещане, което настоящето заглавие създава – запис единствено в края на ниво, разпръснати тук-таме чекпойнти и т.н. Камерата пък е доста непослушна и благодарение на нея от време на време се губи погледът над героя (особено при стените на Минас Тирит). Приликата в геймплея на двете игри също е доста голяма, но ние, PC феновете, поне в това отношение сме кажи-речи привилегировани, тъй като повечето от нас не са имали възможността да се гокоснам го The Two Towers. А The Return of the King е определено по-



добрата игра – тя е два пъти по-дълга, с някои хитри подобрения в геймплея и с един доста забавен кооперативен режим на игра, който ще позволи на няколко души наведнъж да блуждаят из нивата и да си помагат взаимно в колелето на орките от орки.

Екстри

The Return of the King въобще не се изчерпва с всичко, споменато до момента. Когато я превъртите, ще отключите още допълнителни игрови герои и няколко бонус нива. Това ще може да преигравате и всички стари мисии с които и да е персонаж. Тъпичко е да се види как тръпкостият Сам коли орди от орки при защитата на Минас Тирит, както само Гандалф може. Но имайки предвид, че всички персонажи са кажи-речи балансирани като физически възможности в името на геймплея, можем само да си затворим очите за тази смехотворна гледка.

Колкото повече напредвате в нивата на The Return of the King, толкова по-нови екстри ще отключвате. Ще може да се насладите на илюстрации както от играта, така и от филма, да видите интервюта с главните герои от творението на Питър Джаксън – с Илайджа Ууд (Фродо), сър Иън Маккелън (Гандалф), Кристофър Ли (Саруман), Шон Остин (Сам) и т.н., които обсъждат впечатленията от играта и мястото им в нея. Има и едно доста забавно филмче за това как три от хобитите говорят за своите "велики" геймърски способности. Всичко прилича на комерсиализъм, но какво пък – струва си да се види. Освен това ще върнете и един доста як трейлър на

The Battle for Middle Earth – реалноверемевата стратегия от създателите на C&C: Generals, която ще има за цел да пресъздаде едни от най-епичните сражения в филмовата трилогия на Питър Джаксън.

Една от най-ефектните игри

Поне в това отношение едва ли има две мнения по въпроса. Графиката на The Return of the King е просто зашеметяваща. Движенията на всички персонажи в играта са пресъздадени умопомрачително добре, а специалните ефекти, които заливат всяко едно ниво, са направени напълно в стила на филмовата трилогия. Същото важи и за цялостното озвучение на играта. Актьорите от филма са предоставили гласовете си, за да вдъхнат живот на своите виртуални съответствия. Това, от своя страна, прави The Return of the King още по-внушителна. А като прибавим и факта, че саундтракът, чийто мелодии са написани от самия Хауърд Шор, са взети директно от филма, мисля, че добивате представа за какво точно ви говорим.

Авторите на играта са се постарали да ни опазят колкото се може повече от неща, които ще развалят цялостното усещане от филма. Кадрите от игния The Return of the King са подбрани внимателно, за да подбудят нашето любопитство. Така че поне в това отношение не бива да се притеснявате. Напротив – вземете тази игра и се подгответе за един от най-дивите и ефектни екшъни, които някога сте виждали. Защото сражението за Шлемово усое е спечелено, но първата ни предстои битка за Средната земя.

Владимир Тодоров

ТАЛОН

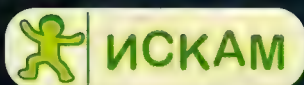
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ

ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС

NEXT LEVEL



➤ В И Ж Т Е _ М У З И К А Т А
телевизия ММ, ефир: 088 10 31, 098 10 31, www.mmtv.bg

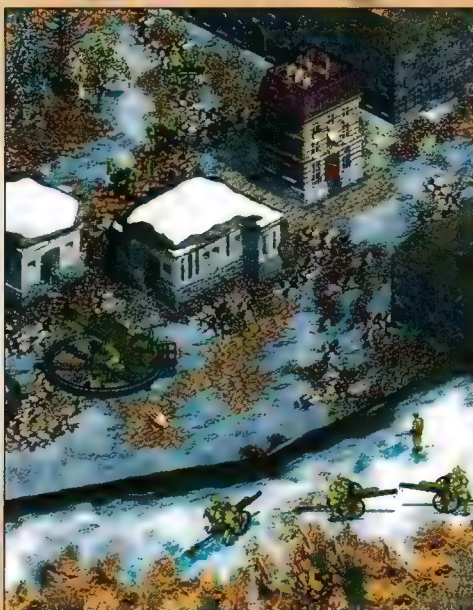


вашият музикални желания!

понеделник - петък 16.00 ч



Запознайте се отблизо с
Първата световна война...



Преди около деветдесет години, в началото на XX век, се случва нещо, заради което впоследствие загиват милиони хора. На 28 юни 1914 г. в Сараево са убити херцог Франц Фердинанд и съпругата му София фон Хоенберг. Смъртта им се оказва последната капка, която спомага за преливането на чашата и избухването на Първата световна война. Тя продължава четири дълги и мъчителни години. Но хората, преживяли този ад, са имали чувството, че войната продължава не четири, а четиридесет години. По това време за пръв път за използвани средства за масово поражение и бойни отровни вещества. Страните, развиващи тежката индустрия в началото на века, започват да бъдат огромно

количество танкове. Водят се голям брой битки по суша, във въздуха, по вода и дори под вода. Тогава са изобретени и усъвършенствани много нови оръжия.

Ако вече ви е станало интересно и искате да разберете повече за битките в тази месомелачка, ще можете да направите това, ако пуснете преведената изцяло на български език игра "Антантата: Бойните полета". Тя ще ви позволи да вземете директно участие в едни от най-ключовите сражения от онова време, изходът от които ще зависи само от вас и от вашите стратегически умения.

Петте големи

сили, измежду които ще можете да избирате в "Антантата", са Франция, Германия, Русия, Австро-Унгария и Англия. Ще контролирате тяхната пехота, артилерия, авиация, дори ще маневрирате с техните гигантски линейни кораби. Всички юнити в играта са пресъздадени напълно достоверно на базата на историческите данни, разказващи за Първата световна война, като архивни документи, снимки и т.н.. Всяка нация има собствени характеристики, които оказват голямо влияние върху ця-

лостния геймплей на играта. Естествено, и те са базирани на историческите данни и е напълно нормално да очаквате например от Англия да има добра флота или от Германия – да притежава силни танкове.

Едно от най-големите качества на "Антантата" е, че сама по себе си тя представлява една гигантска и подробна енциклопедия за Първата световна война. Играта разполага с т.нар. виртуален музей, който ще ви запознае с единиците и оръжията от онова време. Той предоставя доста любопитни факти и заслужава вашето внимание. В него ще откриете сведения за някои от най-прочутите кораби, самолети, танкове и отряди от оная епоха.

Бойните полета

Какво представлява самата игра? Това е една чистокръвна реалновремева стратегия, чийто геймплей е смесица от две култови заглавия в жанра – Cossacks и Age of Empires. Събирате (по-точно – възстановявате) ресурси като дърво, желязо, злато, електричество, петрол и храна, строите база, създавате армия и ритате задници по стратегически начин. Мисиите са създадени така, че да поставят на изпитание вашите

REALTIME STRATEGY

графика

звук

геймплей

общо

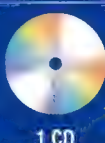
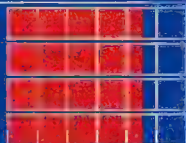
издател

сайт

хардуер

софтуер

платформа



1 CD

Buka / Lesta Studios / Gramis

www.gramis.com

Pentium 500 MHz, 256 MB RAM

Windows All, DirectX 8.1+

PC

тактически умения до крайност. Те притежават и известна доза нелинейност – т.е. могат да бъдат приключени по няколко различни начина. Цялостният екшън в играта е разпределен в пет кампании (по една за всяка от основните враждуващи сили) и в множество обособени солови мисии. Интересно е да споменем, че всяко ниво започва с кратка, но изчерпателна, историческа справка за сражението, в което ще вземете участие. За привържениците на без-

вторият създава и ръководи вашата армия и се грижи за защитата на базата ви. Съветниците могат да бъдат включвани и изключвани в абсолютно всеки един момент в играта и тяхното предназначение, естествено, е не да играят вместо вас, а да ви асистират в по-критични ситуации. Например, когато водите някое напрегнато сражение, бихте могли да активирате икономическия съветник, който да поеме контрола над базата ви и ресурсите, докато вие пла-

Интерфейсът на играта е добре организиран. Но неговият външен вид е относително едно-единствено отношение – ънгрейдите са доста хаотично нахвърляни в основните за тази цел сгради (двете академии). А те са много на брой и понякога е трудно да се ориентирате кой къде точно е разположен.

“Антантата” не е сред онези творения, които ще завладяват хората със своята невероятна графика и ефекти. В никакъв случай не казвам, че играта е с грозна визия. Имам предвид, че не е заложено толкова много на визуализацията, колкото на добрия геймплей и исторически достоверните събития. Всъщност “пейзажът” в играта е добър, но единиците са малко гребначки. Това е според мен и един от малкото недостатъци на “Антантата”. Що се отнася до останалите, те са: прекалено зеленикаво-кафевите карти и сгради и като че ли леко пустите нива. Във всички други отношения графиката е задоволителна.

“Антантата” не изненадва с кой знае какви иновации в жанра, но печели по точки пред останалите си реално времеви съперници по това, че е първата подобна игра, която е насочена изцяло към събитията от Първата световна война. Мисля, че за пореден път ставаме свидетели на факта, че формулата за хубава игра определено не е “перфектна графика, много екшън и някакво влагане на мисъл”. Не че и това не става, но определено съществуват и други начини за създаване на интересна геймка. В случая разполагаме с реалистична история, следваща военните събития от Първата световна война, напълно действителни единици, сгради и ънгрейди. И не на последно място – възможността да се впуснем в отдавна отминали битки и евентуално да променим техния краен резултат. Това също е една доста добра формула за интересна геймка.

Асен Георгиев

P.S. “Антантата” разполага и със супер яко интро и с едни от най-забавните кредити (за създателите), които някога съм виждал! Скивайте ги задължително!



целните унищожения пък са предвидени и произволни карти.

“Антантата” ще ви позволи да присъствате директно на повечето важни исторически битки от Първата световна война. Картите в нея са меко казано огромни. Върху тях могат да се побрат около хиляда постройки и над 80-хилядна армия.

Съветниците

Едно от най-оригиналните неща в “Антантата” са т.нар. съветници – икономически и военен. Начинаещите играчи (пък и не само те) могат да се възползват от помощта и на двамата, чийто умения са доста полезни (и на практика могат да ръководят играта съвсем самички). Първият се грижи за издигането на сгради и за събирането на ресурси, докато

нирате от коя част да направите пробив в противниковия фронт. Хитро, нали? Или пък можете да направите точно обратното. Може да оставите компютъра да извършва внезапни бомбардировки в столицата на врага или да прави набези по вода, докато вие успеете да възстановите базата си в икономическо отношение след поредното и тежко за вас сражение.

Единиците и ънгрейди

В “Антантата” са разпределени в няколко групи: пехота, кавалерия, артилерия, бронирани сили, авиация и военноморски флот. Разнообразието е огромно, а контролът над гигантските маси от армии е крайно опростен чрез опцията за групиране на единиците в един цялостен отряд.

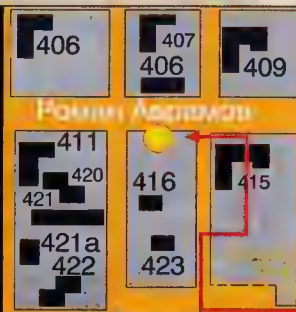
интернет клуб
home

промоционни цени
от 0.79 до 1 лв.

Athlon 1GHz, 19" Sony Trinitron, GeForce 2
сканиране, лазерен и цветен принтер
супер климатизация

10 Mb връзка до Headoff

София, ж.к. Младост 4, Битов комбинат – секция 2, тел: 974 62 87



ТАЛОН
плащане 1 лв
играеш 2 часа

Прераждането на една легенда

Този път не смятам да започна с историята на поредицата Warlords, както останалите си статии по тази тема. Само ще спомена какво се случи през последните месеци. През март тази година част от хората от SSG, създателите на тази култова серия, се отделиха и се обособиха в собствена фирма, базирана в Мелбърн – Infinite Interactive. В i2 (или както феновете галено се обръщат към фирмата) са се пренесли по-голяма част от хората, които са работили върху предишните части на Warlords. Това са Грегори Уайли, Мик Робъртсън и няколко други основни фигури в екипа. За съжаление човекът, който се с трудил по терените на предишните серии, не се е присъединил. За в бъдеще Infinite Interactive планира да създава фантастични стратегии, докато SSG ще се концентрират върху тяхната страст – стратегии, базирани на сюжети от Втората световна война.

Но нека сега поговорим за Warlords IV: Heroes of Etheria – първото творение на Infinite Interactive. Да започнем с историята в играта. Северните земи са атакувани от група орки, а вие трябва да ги спрете. Интересното е, че тези зеленокожи демонстрират доста интелигентни стратегически и тактически качества за своя вид. По-късно разбирате, че това не е просто едно обикновено нападение на празноглавите твари... Общо взето това е началото на фабулата, която е много интересна и заребяваща, а ситуацията от типа "още една мисия и си лягам" вероятно ще ви съпътстват до пълно-

то изиграване на стратегията. Между другото историята ще ви е напълно ясна, ако сте следили сайта на i2,

защото създателите в периода на няколко месеца пускаха безплатно глава по глава цяла online книга, описваща фабулата, но в по-художествен вариант.

Да преминем към

типове на игра

Имате няколко възможности – Single Player, Multi Player и редактор за сценарии, ако решите, че не са ви достатъчни възрадените мисии. В соловата игра можете да избирате между кампании, сценарий или произволно направена карта. В мрежовата игра можете да правите същото – да цъкнете до осем играчи в кампанията, готови сценарии или случайно генерирана карта. Можете да играете през LAN, Internet (използвайки TCP/IP протокол), на сървърите на Ubi Soft, Hotseat (разцъквате с другарчета на един компютър), както и чрез E-mail (това беше предлагано в предишните серии на походова поредица).

Но безспорно най-важното нещо в Warlords IV: Heroes of Etheria е... не, не героят ви, както беше преди, а вашият warlord. Изгражда-

WARLORDS IV

HEROES OF ETHERIA



ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

графика		
звук		
режисьор		
общо		
издател	Ubi Soft / Infinite Interactive	1 CD
сайт	www.infinite-interactive.com	
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 8.1	
платформа	PC	

интернет клуб

home

София, ж.н. Младост 4,
Битов комбинат – секция 2
тел: 974 62 87



Left click to add terrain effects. Right click to remove them

те го като му избирате първично (major) и вторично (minor) умение, както техният брой наброява 6 – combat, divine, nature, rune, summoning и necromancy. В зависимост от това какво сте избрали като първа или втора способност, се определя колко ще е добър вашият юнак в дадена школа, както и неговия клас. Например ако му изберете като първично divine, а като вторично – combat, то ще овладявате магиите от божествената школа с по-голяма скорост, но ще бъдете по-слаб боец, а вашият клас ще бъде паладин. Има доста варианти за създаване на военен лорд. А като се прибавят и възможностите да избирате име на столицата си, раса/портрет, както и любимата нация (от това зависи колко ще ви обичат останалите фракции) всичко става идеално. Трябва да се спомене, че

Вашият warlord посмъртно не може да напуска столицата

Налага му се да подкрепя войските от разстояние чрез уменията си и при необходимост защитава престолнината (много трудна за завземане, ако е пазена от високо ниво военен лорд).

Сега нека спомена за расите, които винаги са били основна съставка в поредицата. Както и в другите части, и тук многообразието е повече от достатъчно. Имате на разположение Knights, Empire, Dwarves, Elves, Ogres, Orcs, Undead, Dark Elves, Daemons и Dragons. Всяка една от расите си има специфични единици и герои. Отделните юнити си имат специални умения, а героите пък могат да носят предмети, дадени им като награда от някой квест или плячкосани като сувенири след някоя битка.

Единиците/героите, които станат по-високо ниво, могат да бъдат взети във вашата свита. Можете да имате най-много до три "бодигарда". Интересното е, че вече не можете да ги взимате още в началото на битката, както беше в реално-времевата версия Warlords Battlescry (това означаваше почти сигурен rush). Получавате ги едва след определен брой ходове, като колкото по-високо ниво е единицата/героят, толкова по-бавно идват те. Тук е мястото да обясня за

Бойната система

Във всеки отряд можете да имате най-много до 8 единици. Когато се срещнат две армии, показва се бойно поле и вашите войни

в една странична таблица. Избирате един от тях, след което вашият противник прави същото. Двете единици започват да си нанасят последователни удари, а ако имат специални умения, използват и тях. Процедурата се повтаря, докато едната от двете армии не загуби всичките си войски. А ако има единица с умение to heal, то тя лекува война, след като той убие противниковата единица. За съжаление няма опция за развяване на белия флаг или отстъпление, както и load по време на битка. :(

Друго важно нещо са магиите. Те се делят в 5 школи – divide, nature, rune, summoning и necromancy. Могат да се правят само от военните лордове. Всяка школа си има коренно различни заклинания, а техният брой наброява около 100. Изучават се по специфичен начин, отколкото в останалите части. На всяка нова карта/сценарий започвате да изучавате магиите от школата си отначало. Всяко заклинание изисква определен брой ходове за овладяване, което зависи от това дали магията е сотоп, гае или агсае. За да станете вещи в дадена сфера, необходими са около 180 хода (с моя паладин изучих божествената школа за 178 хода). Фокусите изискват определено количество мана, а тези които действат постоянно (докато не ги спрете), гълтат определена мана всеки ход.

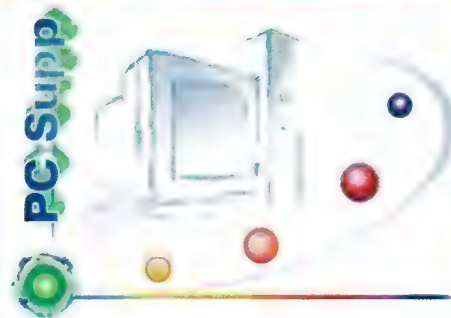
Но както във всяка друга стратегия, и тук си има

Икономика

В Warlords IV: Heroes of Etheria има два ресурса – злато и мана. Златото го добивате като данък от градовете и чрез магии, а маната – от регенерация и чрез специални кристали, намерени в някоя руина. Има и иркеер. Всяка единица с изключение на героите и военния лорд изисква определено количество злато за поддръжка. Магиите, които се поддържат, също имат иркеер, но цената е в мана.

Като графика и звук Warlords IV е най-доброто от поредицата. Анимациите са изключително качествени, забелязва се и най-малкото детайлче, а единиците като вдигат нива пък си сменят skin-на. Репликите на единиците са добре познатите ни от Warlords: Battle Cry I и II с малки подобрения. Музиката е с келтски мотиви, както стана модерно напоследък. И за накрая бих ви казал, че непременно трябва да опитате новото отпоре на Infinite Interactive, особено ако сте фено на походните стратегии и сте разочаровани от последното творение на 3DO, наречено Heroes IV.

Кирил Илиев



PC Supp Ltd.

София, жк. Изгрев,
ул. Латинка 40

тел: 963 10 86, 66 91 24

факс: 66 91 24

e-mail: pcsupp@cablebg.net

www.pcsupp.com

Нови компютри Компютри втора употреба

С този ТАЛОН при
закупуване на нов
компютър, който не е в
промоция, ще получите
ОТСТЪПКА 3% или
оригинална компютърна
игра по избор.

До края на месец октомври в
ПРОМОЦИЯ са следните
конфигурации и компоненти:

Celeron 1700 MHz
Albatron PM845GL1-533, Intel845GL,
int. VGA, 3 COM lan, USB2.0, int. sound
128 MB DDR RAM
Maxtor 40GB HDD 7200
Case ATX, PS/2 KBD, FDD NEC 1.44Mb
Codegen Scroll PS/2 mouse
265 USD

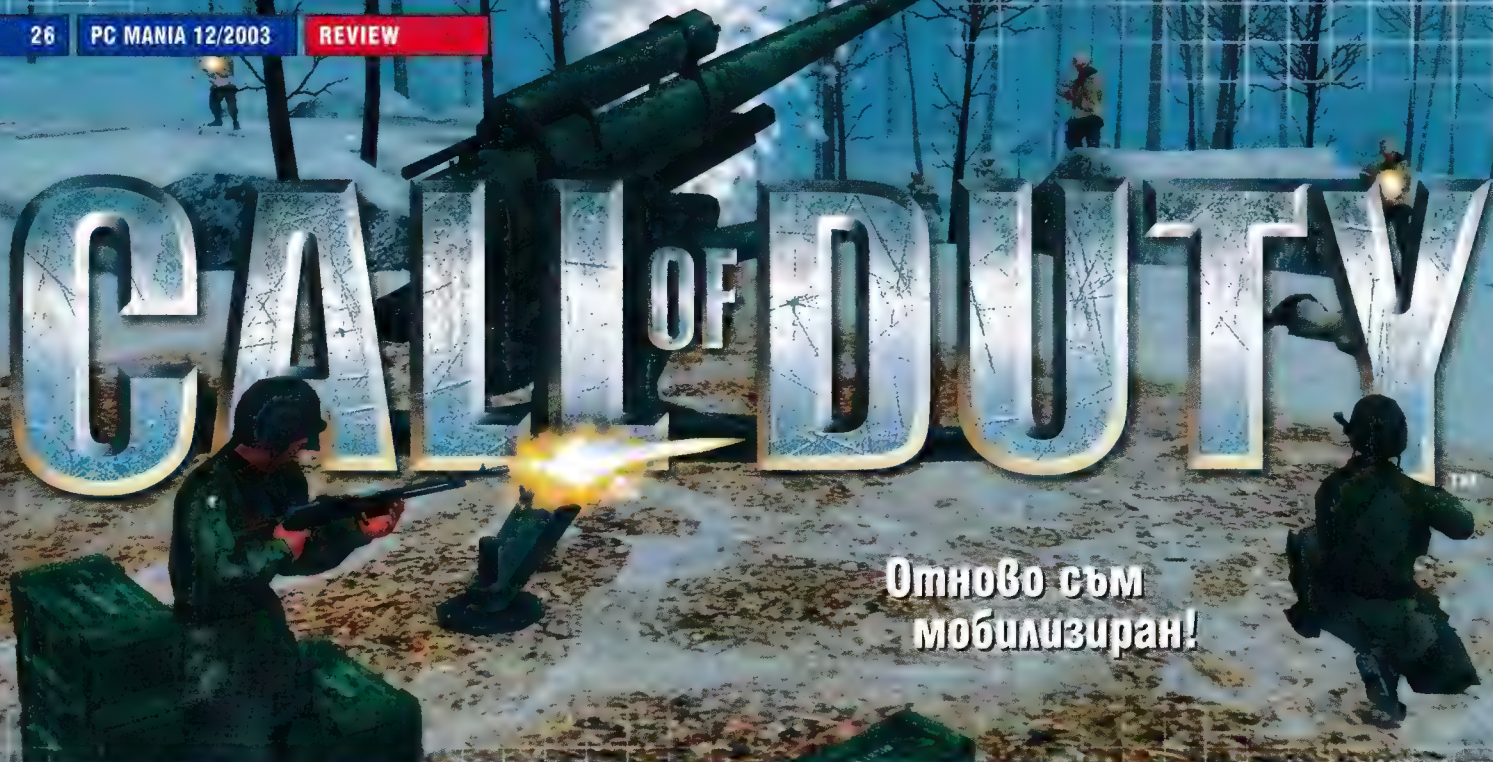
Celeron 1800 MHz
Gigabyte 8PE800 Intel845PE, fsb533,
DDR333, sound, AGP 4x, USB2.0, Anti-
burn, FDD NEC 1.44
GB RADEON 9200 64Mb DDR TV DVI
Twin View, 256 MB DDR 333 RAM
Maxtor 40GB HDD 7200, Case ATX
Optical mouse, multimedia PS/2 KBD
359 USD

Speakers Maxxtro 606 Wooden – **16 USD**
CD-Rom Teac CD-552E 52x – **23 USD**
DVD-Rom Teac DV516E 16X48 – **39.90 USD**

Намаление на оригинални игри



Final Fantazsy VIII	21лв
NHL 2000	21лв
Apache Havoc	18лв
Le mans 24 Hours	21лв
Extreme 500	21лв
и много други..	



Отново съм
мобилизиран!

Ето, че дойде началото на поредния месец и аз отново потеглям към фронтовете на Втората световна война. Знаех си, че Съюзниците не могат без мен. Моята намеса винаги означава едно – победа. Това пак е единствената цел на Главното командване и затова участието ми в операциите е задължително. Това е добър повод да поупражнявам бойните си умения върху горките фашисти.

Този път билетът ми за бойното поле е Call of Duty, новият 3D шутър от Activision. Играта се появи на пазара, съпътствана от множество суперлативи, изказани от водещите PC издания в света. Направи ми впечатле-

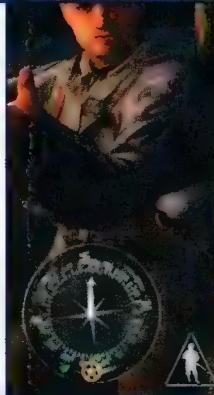
ние, че в повечето от мненията Call of Duty беше сравнявана с Medal of Honor. След посещение на официалния сайт картинката окончателно ми се изясни. Оказа се, че в създаването на Call of Duty участват 25 от най-важните разработчици и дизайнери, както и целият екип от продуценти, работили по сътворението на Medal of Honor. За целта е създадено студиото Infinity Ward.

Това обаче не се е сторило достатъчно за разпространителите от Activision и те са привлекли известния холивудски автор на филмови сценарии Майкъл Шифър. Неговата задача е да създаде възможно най-интригуващ сюжет на тема WWII. Звездното присъствие не свършва дотук. В озвучаването на играта участват актьорите Джейсън Статам и Джовани Рибиси. В създаването на музиката към Call of Duty основна роля играе многократно награждаваният композитор на гейммузика Майкъл Джаино. Събирането на толкова много доказани професионалисти определено гарантира отличното качество на крайния продукт. Не случайно списание PC Zone опре-



3D SHOOTER

графика		 2 CD
звук		
геймплей		
общо		
издател	Activision	
сайт	www.callofduty.com	
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video card, DirectX 9.0b	
платформа	PC	



деля играта като

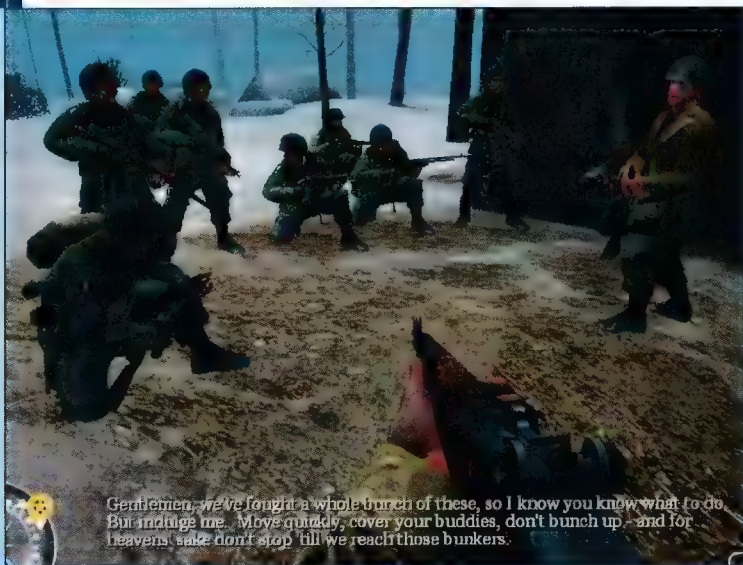
"най-доброто продължение на Medal of Honor"

Прилика между двата шутъра определено има. Най-малкото, което се забелязва от пръв поглед, е почти идентичната като геймдизайн визия на нивата. Но все пак нали и двете игри пресъздават едни и същи събития и местности. Общото настроение, което лъха от мисиите, отново е много подобно, но горното изречение важи и в този случай.

Приликите обаче свършват дотук (на приликите и разликите в геймплея ще се спра по-подробно по-нататък). За първи път геймърите могат да погледнат на войната от три различни гледни точки. Това е възможно, защото ще се впуснете в бойните действия като се превъплътите в три отделни персонажа. Ще започнете като американски парашутист. После ще прогресирате до британските специални части. А накрая ви чакат подвизи като руски танков командир. Интензивните битки ще ви потопят във вихъра на бойните действия. Ще можете да се насладите на неподражаемия фронтови хаос на Втората световна в 24 епични сингълплейър нива, разделени в четири мащабни мисии. За десерт е предвидено и превземането на Берлин. Най-общо казано, сюжетно играта е разцепена на три големи кампании. Това са американската, британската и руската. Ще се спра по-подробно на всяка една от тях.

В американската част от играта

ще воювате от името на редник Мартин от 101-ва въздушно-преносима дивизия. След като преминете задължителния Training, сюжетът ще ви запрати в разгара на подготовката за D-day или казано с други думи – за десанта в Нормандия. Заедно със своя отряд ще бъдете спуснати зад вражеските линии. Основната ви задача ще бъде да извадите от строя няколко батареи с германски



зенитни оръдия, за да разчистите пътя за Съюзническите въздушни удари. Едва приключил тази мисия, ще ви се наложи да участвате заедно с двамата свои съкипници в луда гонка на борда на стара френска кола. Стреляйки по всичко що мърда, ще прекосите цялата немска фронтова линия.

Следващото изпитание, на което ще ви подложи Главното командване, е обезвреждането на няколко оръдия Flak 88, които са старателно замаскирани. Цялата карта е изпъстрена с лъкатушести окопи и ровове. По-нататък съдбата ще ви запрати в отдалечен австрийски замък. В него ще научите изключително важна информа-

ТЪРСЕТЕ ОТ 16 ДЕКЕМВРИ



АНТАНТАТА

Антантата е реалновремена стратегия, основана по Първата световна война, отличаваща се с изключителна историческа достоверност. Ще може да вземете участие в почти всяко едно по-голямо и значимо сражение, биейки се за едната или другата страна.



STEAMLAND

Ще се озовете на една фантастична планета с чудновати растения, странни местности и цивилизация на парни роботи. Там ще трябва да развиете своята икономика с наличните ресурси и да отблъсквате атаките на различни враждебно настроени същества и природни стихии.



SPACE RANGERS

Space Rangers е космическа походова стратегия. В нея вие сте рейнджър и заставате срещу нова мощна и враждебна извънземна раса. Тук идва и вашата роля. Заедно със своя космически кораб ще трябва да спасите Галактиката от робство и евентуално унищожение.

ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В:

GERMANOS, METRO, 2 BE, GLOBAL NET, PULSAR, JEFF, SOFIA LAND
ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И СПЕЦИАЛИЗИРАНИТЕ МАГАЗИНИ

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД
София, бул. "Янко Сакъзов" №56,
тел: (02) 9 444 570, 943 18 79 и 846 50 63
e-mail: office@mart.bg; web: www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български

ция за пленен британски майор от SAS. Естествено, веднага заминавате за околностите на Лиенц в Австрия. Ще се наложи да избиете целия гарнизон на военнопленическия лагер преди да освободите майора. Както сами се досещате, докато се биете за американската армия, ще носите американска униформа, ще използвате американски оръжия, колегите ви ще говорят с американски акцент, изобщо всичко ще бъде made in USA.

Тук е мястото да разгледам по-подробно арсенала, с който разполагате на този етап. Ще започна с една класика. Става въпрос за M1 Garand и нейния вариант M1A1. За тази полуавтоматична пушка мога да кажа, че според мен е най-добрата в играта. Следва добре познатият на всички автомат, създаден от генерал Томсън. За поддръжка на пехотата е предвиден любимият ми BAR (Browning Automatic Rifle). Не са забравени и хората, които си падат по убийствата от голямо разстояние. За тях е добавена снайперската пушка Springfield M1903. Естествено, присъстват и Frag Grenades. С това се изчерпва наличният ви арсенал, но за радост той е напълно ефективен и достатъчен.

Веднага щом изпълните всички задачи на американското командване, получавате нова самоличност.

Под британски флаг

ще играете със сержант Ивънс от 6-та парашутна дивизия от състава на британските специални части SAS. С английска униформа ще имате привилегията да вземете участие в едни от най-паметните битки на Западния фронт. Стартовото ниво е точно такова. В деня на десанта в Нормандия вие ще се приземите на борда на безмоторен самолет далеч в тила на врага. Единствената ви задача е да овладеете стратегическия

мост Пегас. От което зависи успешният изход на десанта. Това е нощна мисия, изпълнена с много напрежение.

Изпитанието, очакващо ви на грузия ден, е още по-страшно. Рано сутринта немците започват мощна контраатака, за да си върнат така важния мост. За мен и малцината оцелели мои колеги беше истинско изпитание да задържим стратегическия обект. Фашистите направиха ни заливаха на вълни, а през две минути изкачаше и по някой танк. Когато подкрепленията най-накрая се появили, наистина се зарадвах, че нивото свърши. Всичко мина на косъм. Заради героизма, проявен от вас и вашите братя по оръжие, отрядът ви е преобразуван в елитна част от командоси. Първата ви задача на това елитно ниво е обезвреждането на Eder Dam в Германия.

Последната ви мисия под британски флаг е обявена с най-много слава. Става въпрос за саботажа на гордостта на нацисткия флот кораба Тирпитц. В тази мисия ще участвате под прикритие. Ще бъдете дегизирани като немски офицер. Естествено и тук, както и в първата кампания, ще сте снабден с характерното въоръжение на съответната армия. Основното ви средство за убиване е автоматът Sten Mark 2. За поддръжка на пехотата е предвидена картечницата Bren. Базовото ви оръжие обаче е пушката с болтов затвор Lee – Enfield. След като преминете успешно всички изпитания под британско командване, идва ред отново да смените своята самоличност.

В руската кампания

ще влезете под кожата на новобранец Алексей – мужик, взет направо от полето и пратен на фронта. Според мен това е най-добрата част от играта. В нея има най-много драматизъм и екшън. Атмосферата ви поглъща още от интро-то на първото ниво. Стартирате в речен шлеп, пълен с новобранци като вас, който плава по средата на река Волга на път за Сталинград. Непрекъснато ви обстрелват немски шурмовици, а всеки опит за бягство се наказва със смърт от политкомисарите.

Така започва вашето участие във великата битка за обсадения град. Първият шок настъпва, когато на брега вместо оръжие ви дават само пачка с 5 патрона. Това обаче не е всичко. Трябва да шурмувате стръмния речен бряг, а отсреща ви обстрелват няколко немски картечници. Ако все пак оцелеете в кървавото меле, очаква ви още по-голям удар. Следващото ниво започва със сражението за Червения площад в Сталинград. Срещу вас са



изправени една гузина картечници и няколко танка. Вие все още сте невъоръжен, а на площада почти няма прикрития. За капак всяко отстъпление дори и с 3 крачки, за да заобиколите нещо, се наказва като дезертьорство с изстрел в главата от най-близкия офицер.

За щастие съвсем скоро си намирате една снайперска карабина и започвате да гледате по-оптимистично на света. Това обаче не важи за вашите по-некадърни колеги. Те се изливат на тълпи на площада и гинат на камари от картечния огън. Масовката, хаосът и паниката са навсякъде. От прецизната ви работа с пушката зависи изходът на сражението и животът на много руснаци.

След завземането на площада, вашата смелост и умения ви повишават до снайперист. Естествено, веднага получавате нова задача. Трябва да разчистите подземните канали, за да подпомогнете овладяването на най-добре укрепения немски пункт в града. Уменията ви при разкъсването на обсадата на Сталинград не остават незабелязани и в следващата мисия вие вече сте командир на танк Т 34. Начело на цял полк от руски танкове трябва да освободите окупирано от фашистите полско село. Сред хаоса на боя, трябва да навигирате между взривяващи се сгради, немски танкове и противотанкови оръдия. За щастие

Т 34 е много стабилна машина

и почти нищо не може да ви стресне. Демиджът, който нанасяте, е огромен. След като отблъснете нацистките войски от селото, идва черешката в играта. Това е бонус нивото с превземането на Берлин. Краят на Call of Duty е повече от впечатляващ. Определено си заслужава да го дочакате... С това вашите приключения по бойните полета на Втората световна война свършват.

Оръжията, които са на ваше разположение в руската армия, са просто еквиваленти на западните образци. Става въпрос за пушката с болтов затвор Mosin – Nagant като тя има две версии – обикновена и с оптику. Не е пропуснат и популярният автомат PPSH 41. В играта може да се използват и оръжията на убитите врагове. Това са немските легенди – MP40, MP44 и болтовата пушка Kar 98k във варианти със и без оптику.

Геймплеят на Call of Duty е наследил всички положителни страни от Medal of Honor. Разликата, която ми направи впечатление, е, че в повечето мисии няма да разчитате само на двама-трима свои колеги, а на цели взводове и роти. Тоест масовката е по-машабна, а оттам – и удоволствието. Между отделните кампании също има разлики. Например докато под американски и британски флаг основно ще изпълнявате секретни операции, то в руската мисия преобладават фронталните атаки с огромна батална масовка. Много приятно впечатление ми направи възможността да се прицелваш като вдигаеш оръжието си на рамо.

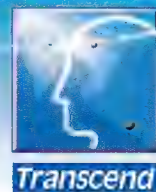
За графиката и реалистичността няма какво да се разливам. И двете са на най-високо ниво. Просто трябва да се видят. Кинематографичното усещане, което графиката притежава, може да спре дъха и на най-заклетия геймър. Определено това е една от най-красивите игри в настоящия момент.

За финал (защото мястото ми вече свърши) ще добавя, че това е блестяща игра. Не могат да се подминат паралелите с Medal of Honor, но който поне малко е харесал МОНАА, истински ще се наслади на това приключение, защото то е достойно продължение и развитие на култовата поредица.

Димитър Трифонов

Освежи дигиталния си свят

флаш продукти и аксесоари



JetFlashM - USB MP3 плеър и гуктофон



- Малък, лек и угоден
- True Plug and Play
- инсталация без драйвери
- MP3 и WMA формати
- До 12 часа възпроизвеждане само с една батерия AAA
- До 36 часа гласов запис
- Модерен дизайн
- със слушалки и каишка за врат

xD-Picture Card | Secure Digital (rsb)



5 г. гаранция

MultiMediaCard

SmartMedia



USB 1.1 JetFlash

USB 2.0 JetFlash



2 г. гаранция

Верига магазини "Jeff", Верига магазини "Handy"
Stereo - бул. "Черни връх" 17; тел: 02/96 33 661
Technolux - бул. "Европа" 119
Unex - жк. Hagekga 5; бл. 525, 8х.5; тел: 02/9343015
Alex Systems - вгъла на бул. "Княгиня Мария Луиза" и ул. "Поп Богомила"; тел: 02/98 33 190

www.softcom.911.bg
www.scomms.eshop.bg
www.market.bg
www.office.bg
www.pcpazar.com

SC SOFT COMMUNICATIONS LTD.

www.scomms.com, sales@scomms.com
телефон за контакт: 02/950 23 25

Посрещнете изгрева на модерните времена с най-новата стратегия от създателите на Empire Earth

EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD

Нормално е, когато някой спомогне за създаването на нещо качествено и хубаво, очакванията спрямо него да са завишени. По тази логика може би вече трябва да сме се отпраздвали в търсене на Empires: Dawn of the Modern World, след като върху нея се е трудил екипът, създал Empire Earth, и самият Рик Гудман, който е един от дизайнерите, работил над култовата Age of Empires. Не винаги обаче очакванията биват оправдани. Понякога сме свидетели на грозни издънки и оставаме крайно разочарование от хората, на които някога сме вярвали и с нетърпение сме чакали да зърнем техните творения (справка – Heroes IV и New World Computing).

В този случай за щастие няма такова нещо. Empires: Dawn of the Modern World следва логиката, описана малко по-нагоре, и наистина си личи, че играта е създадена от хора, които разбират от работата си.

Empire Earth II?

Empires: Dawn of the Modern World е реалновремева стратегия, подобна на Age of Empires и най-вече – на Empire Earth. Приликата си личи предимно на ниво геймплей. Най-голямата разлика обаче е, че Empires фокусира върху по-малък времеви период и ни предоставя управление на по-малко на брой игрови нации. Интересното в соловия режим на играта е, че той обхваща около хиляда години от историята на човечеството. В трите огромни кампании ще се натъкнете на Ричард Львското Сърце

и ще съпреживеете събитията в Англия от периода 1182-1190 г., на адмирал Юй и събитията в Корея от 1590-1597, а като за финал ще станете свидетели на Втората световна война и ролята на генерал Патън в нея.

Всяка от трите кампании се различава коренно от другите. Ерите, в които се развива действието, са средновековие, имперските години и Втората световна война. Останалите две епохи (барутната и Първата световна война) са пропуснати в кампаниите, но ще можете да им се наслаждавате в мултиплейър или скърмиш режим. Всъщност, заигравайки се на Empires: Dawn of the Modern World, установих, че докато се мъча над кампаниите, имам чувството, че играя три различни игри. Всяка от трите кампании притежава собствен чар и е сама по себе си сериозно зарибяваща с история и развитие на сюжета. Още повече реалните факти и личности засилват интереса. Направи ми впечатление, че даже и корабите от флота на американците са с истински имена.

Качество за сметка на количество

Лично на мен идеята за такива скокове във времето, каквито се извършват в Empires, ми се стори малко странна. А именно от периода на сражения с мечове, конници и т.н. през ерата на битките с пушки и топове, та чак до Втората световна и смъртоносните танкове и самолети. Но когато видях с очите си за какво става въпрос, реших, че идеята не е толкова лоша и че от тази игра всеки може да изкопчи по нещо за себе си и да остане доволен. Когато си пускате игра срещу компютъра или хоствате LAN гейм, можете да избирате и ерата, от която да започнете и до която да стигнете. Това ви дава свобода на избор. Ако не харесвате някоя от ерите, можете просто да я пропуснете. Ще можете да застанете на чело на Англия (или Обединеното кралство), Русия, Америка, Франция (или франките), Корея, Китай и Германия, за разлика от Empire Earth, където броят на цивилизациите е двадесет и една! Тук принципът "качество за сметка на количество" е най-очевиден – сега съперническите си държави са далеч по-добре диференцирани, имат по-ясно открит облик и всяка една от тях е претърпана с най-различни характерни черти.

Всяка от нациите е силна в дадена сфера. Например англичаните са добри в корабостроенето, немците имат най-яките танкове и бронирани машини през Втората световна, а китайците се справят перфектно в ерата на огнестрелните оръжия. От друга страна, французите пък са



RTS

графика

звук

геймплей

общо

издание

сайт

хардуер

софтуер

платформа

Stainless Steel/Activision

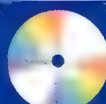
<http://www.empiresrts.com>

Pentium 600 MHz, 128 MB RAM

Windows All, DirectX 9b

PC

2 CD





умели в защита. В играта има голямо разнообразие на единици (повечето от които имат и специални умения), сгради и ъпгрейди, което спомага за по-голямата възможност за тактическа победа над врага. Присъствието на герои "а ла Warcraft III" също разведрява общия пейзаж. А фактът, че битките се развиват по земя, суша и вода, позволява на играча да отпусне юздите на стратегическото си въображение до краен предел.

Основи на играта

Популационният лимит в Empire: Dawn of the Modern World може да се регулира. В зависимост от желанието на играчите, той може да достигне до невероятните цифри от осемдесет хиляди (това число обаче се разделя по равно между всички участници в играта). За да се получават по-интересни геймове, добре е да играете с по-голям лимит, но ако машините ви не са на достатъчно добро ниво, ще трябва да се задоволявате с по-малък.

Както във всяка подобна стратегия, за да се развивате благополучно, ще трябва да се снабдявате с няколко типа суровини. Ресурсите са четири вида: злато, дърво, камъни и разбира се – храна. Всеки от тях е важен сам по себе си. Дървото се използва най-много при строенето на сгради. Камъните – при вдигането на защитни кули и огради, златото – за ъпгрейди и хора, а за храната – вие си знаете. В зависимост от това с коя нация си изберете да играете, ще е необходимо да наблегнете на различен ресурс в самото начало. Египтяните ще имат повече нужда от дърво, другите от храна и т.н.

Empires: Dawn of the Modern World предлага два доста любопитни режима на игра – Empire Builder и Action. В първия, както може би се досещате сами, се залага повече на плавното и постепенно развитие и на една далеч по-дълга и по-стратегическа игра. Докато при втория вариант вниманието е съсредоточено предимно върху сраженията и играта свършва далеч по-бързо. При него ерите мина-

ват по-бързо, а и ресурсите се набавят за по-малко време. Двамата режима могат да бъдат разцъквани както в мултиплейър, така и срещу компютър на дадена произволна карта.

В лицето на врага

Вече трудно можем да попаднем на стратегия с лош и некачествен енджин. Или поне в случаите, когато авторът е реномирана фирма. Почти всички нови игри са с добра 3D графика. Empires: Dawn of the Modern World не прави изключение. Нейната визия е доста по-добра от на повечето новоизлезли реалновремени стратегии. Чрез опцията за приближаване можете да видите забележителни детайли. Сградите, хората, танковете, корабите, самолетите и всичко останало са перфектно изпипани и радват око. Лесното въртене и приближаване на камерата и различните гледни точки правят играенето на Empires: Dawn of the Modern World още по-приятно. Имате възможност дори да погледнете през очите на своите единици и да се сблъскате с мутрата на врага лице в лице. Със сигурност обаче най-красивата част от Empires е морето. Всички водни басейни в играта са адски красиви. Битките по вода между кораби и подводници също не са за изпускане.

За финал бих казах, че играта заслужава вниманието на всеки геймър. Единственият ѝ минус, ако може да се нарече въобще минус, е известната ѝ прилика с Age of Empires и Empire Earth. Въпреки това Empires: Dawn of the Modern World има с какво да изненада закоравелия реалновремени стратег и да му предложи порцията от исторически сражения, примесени с един задълбочен геймплей, сервирана от самия Рик Гудман.

Асен Георгиев

Дърпай здраво!

NET IS SAT
YOUR INTERNET PARTNER

кабелен интернет

cable.netissat.bg
тел.: 933 49 10

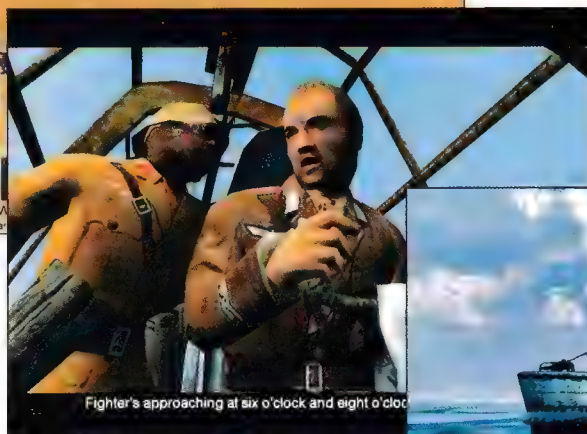


нещата загубяват. Freedom Fighters ни показа как с три обикновени клавиша можем да контролираме безпроблемно и ефективно цели дванадесет души. Hidden & Dangerous 2 пък е свидетелство за това как трима души не могат да се ръководят дори и с една джужка копчета. Управлението на екипа е съсредото-



gerous 2 е агски красив. Спомняте си как изглеждаше Mafia, нали? Е, и тук нещата стоят по подобен, че и подобър начин. Големи и прекрасни терени, детайлни и раздвижени чрез motion capture герои и страшни специални ефекти. Саундтракът на играта е също невероятен и е изпълнен от професионален духов оркестър напълно в стила на "Спасяването на редник Райън".

Какъв е изводът? Уви, Hidden & Dangerous 2 страда от почти същите недостатъци, присъщи и на своя предшественик. За щастие в по-умерени количества. Първият пач за играта е вече факт – около 30 мегабайта поправки на тонове бъгове и всякакви из-



чено в няколко досадни комбинации с цифри, които трябва да бъдат заучени предварително, в случай че не искате някой да ви уцели в тиквата, докато се опитвате да видите коя беше командата за "Прикрий се" например. Комбинацията 0,1,1 означава "Следвай ме" като "0" отключва менюто с команди за всички войници, 1 – отваря подменюто за движение, а последното 1 означава самата команда. Тъпото е, че има девет подменюта, всяко от които се състои от 4-5 команди (някои от които ми се струват излишни).

Играта се усложнява и от момента, в който видите с очите си поведението на вашите съотборници. Често те зациклят пред някой варел или кашон, заклешват се, препречват пътя си един на друг, не могат да се разминат, оглушават за някои команди и въобще не си правят труда да ги следват, имат проблеми с използването на стълбите и с преодоляването на най-обикновени препятствия и т.н. Поради тази си глупост съкипниците не рядко стават жертви на вражеския огън. За щастие имате възможност да изиграете кампанията и като "Самотен вълк" без какви-

то и да било съотборници.

Изкуственият интелект на противниците е принципно добър, но и той много често изненадва с огромни простотии. Един път въоръжен до зъби вражески войник притърча покрай мен, без да ми направи нищо (просто защото явно това е бил първоначалният му замисъл, а аз не съм влизал в сметките му). Въпреки че бях напълно безпомощен, той ме подмина и влезе в стаята зад мен като някакъв умопобъркан шваба. Случи ми се да заста на в задната част на танк, който зацikli в момента, когато ме изгуби от полезрението. Качих се на покрива му, но за съжаление (или за щастие) никой не си направи труда да се покаже и да ме гръмне.

Мафиотски енджин

Иначе енджинът на Hidden & Dan-

рови недоразумения. Горещо го препоръчвам на всеки, който смята да се занимава с това заглавие. Изпод всички преждеспоменати недостатъци срамежливо наднича една заребяваща и ултра яка игра. Ако се интересувате от Втората световна война и обичате тактическите шутъри, няма как да пренебрегнете Hidden & Dangerous 2. Освен всичко останало, играта ще ви стъписа и със своята филмоподобна атмосфера, която се носи на талази от всяка една нейна фибра – от менюто и озвучението, през брифингите и филчетата, та чак до самите мисии. Точно както беше и в Mafia.

Владимир Тодоров

1 & 2

ЖК Толстой, бл. 43
до 54 СОУ

ул. Трапезица 4
до метростанция "Сердика"

QUEST

Internet & Game clubs

скоростен интернет
китови игри

www.questbg.net

телефонни разговори през интернет

ТАЛОН
при престой
2
часа
безплатен

Още и още цивилизационна геймплей-мания от Сид Мейър

SCIENCE ADVISOR

one might think there may be many gods and want to explore Shimo's Precepts who knows



SID MEIER'S

Angoku Daimyo

CIVILIZATION

CONQUESTS

След страхотния, но неприятно бърз експанзионен Play the World, гоуде моментът, в който Firaxis пожелаха да се реваншират за грешките си. И това, вервайте ми, наистина се случва с най-новото разширение за цивилизацията на Сид Мейър, наречено Conquests. То добавя над двеста подобрения и нововъведения в геймплея на Civilization III и включва абсолютно всичко като ново съдържание, което вече видяхме в Play the World (включително и поддръжката на вече един далеч по-

усъвършенстван мултиплеър). И това, ако не е реванш...

Девет завоевателни сценария

Най-голямото преимущество на Conquests е, че съдържа няколко изключително прецизно изработени сценария, пресъздаващи най-ключовите моменти в историята на човечеството. Например възхода и падението на Римската империя, завоевателните мераци на Наполеон, Втората световна война (и по-конкретно – екшъна в Тихия океан) и прочее. Те протичат динамично, тъй като са времево ограничени (от няколко десетки или стотина хода) или имат по-раздвижени условия за победа. Един от сценариите например свършва в момента, в който се построят в Седемте чудеса на света, а друг, когато някоя от нациите не покори 66 процента от терена и 46 от населението.

Но геймплей-манията не свършва дотук. Списъкът с дребни подобрения и нововъведения над цялостния облик на Civilization III е просто огромен. Conquest добавя десетки нови технологии, срага, ресурси, единици; няколко допълнителни чудеса (а някои стари са преработени), цивилизации (включително маите, хитите и инките), условия за победа, бедствия (като изригващи вулкани) и правителства. За съжаление някои от тях са присъщи единствено за деветте завоевателни сценария и няма да бъдат открити в стандарт-

ния начин на игра.

Към всичко това можем да добавим и няколко нови опции като две допълнителни нива на трудност: полубог и Сид (най-високото) и възможност за контрол над поведението на противниците – агресивно, нормално или пасивно. Firaxis са въвели и две нови характеристики за някои от цивилизациите. Иде реч за мореплаване и земеделие. Първата дава бонус в търговията на крайбрежните ви градове, а корабите се движат по-бързо и имат по-голям шанс да не потънат в дълбоки води. Земеделието, от друга страна, увеличава най-вече общия приход на храна във всички "квадратчета" около градовете. Тези две характеристики спомагат за допълнителното обособяване на отделните нации и заедно с всички останали нововъведения допринасят за един още по-загълбочен и увлекателен геймплей.

Огъртяла визия

На ниво графика и саунд всичко е на старото си равнище, което, за съжаление, е доста овехтяло за времето, в което живеем. Не очаквайте каквито и да било 3D-екстри в това отношение. Един особено гразнещ елемент е, че лицата на някои от лидерите на новите цивилизации в завоевателните сценарии са всъщност заемки от мутрите на старите. Така например крал Агамемнон на микените носи същия фейс като познатия ни Александър Македонски.

Едва ли ще видим повече експанзионни за Civilization III, тъй като Firaxis са се съсредоточили върху възкресяването на друга класическа геймка на Сид Мейър. А именно Pirates! – класика, въдържала игри като Sea Legends и Sea Dogs. Тък кой знае какво ни крие бъдещето? Може тък гори и Civilization IV?

Владимир Тодоров

TURN-BASED STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Firaxis / Atari
сайт	http://www.civ3.com
хардуер	Pentium 550 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0b
платформа	PC



1 CD

ТАЛОН
при престой
2
часа
1
безплатен

SPACE RANGERS

REVIEW

PC MANIA 12/2003

35

Особености на руските национални фантастики...

Повечето Sci-fi прояви от 70-те и 80-те години на миналия век бяха твърде оптимистични. Според логе тип Артур Кларк вече трябваше да сме заселили Луната и да се размотаваме по Марс. За съжаление от всичките онези предсказани чудеса реалност видяха едва няколко (китаец в космоса и смъртта на перфолентите). :-)

Като резултат от това в наши дни автори от всякакъв вид и порядък изместиха фантастичните си истории с поне няколко столетия напред. Пресен пример за което са и руската геймфирма 1C и тяхната игра Space Rangers, развиваща се изцяло в края на третото хилядолетие.

Сценарий

Самата история на настоящата геймка е доста прозаична: В далечното бъдеще хората са срещнали "събратя" по разум. Взаимоотношенията между отделните цивилизации са проблемни, но решенията се намират успешно по чисто дипломатически пътища. Та цялата тази игулия се развива добре, докато изведнъж на сцената изниква раса, която започва да напада всичко де що мърда. Начева война, в която хуманоиди и компания се обединяват срещу новия враг. Всички ресурси на съюзените светове биват ангажирани, включително и свободно наемани индивиди. Именно зад един от тях застава и наша милост. Оттук до края има едва две главни цели: играчът трябва да раз-

крие мистерията на нашествениците и впоследствие да анихилира техния кораб майка.

Иначе като модел на джиткане Space Rangers напомня на хибрид: осем части RPG и една идея стратегия. Героят се придвижва из Галактиката, трупайки популярност и въпреки това кораба си, бие се с лошите и от време на време оглавява малка индианска дружинка...

Континуиум

Друга по-интересна особеност на геймката са времевите ѝ отношения. В рамките на звездните системи и в част извън тях играчът се движи и действа от ход на ход по подобие на old school стратегия (пример: клонинги а ла Heroes). Хегемонията на този сравнително миролюбив прогрес се нахвърля от някои спорадични битки в хиперпространството. По време на тяхното развиване събитията минават на реалновремеви континуиумен режим, а всички RPG-Turn Based мотиви изчезват. Докато се млати с лошите, героят попада на нещо като старовремски

аркаген шкаф. Всичко опира до кораба, няколко клавиша и много, ама наистина много, пуцане.

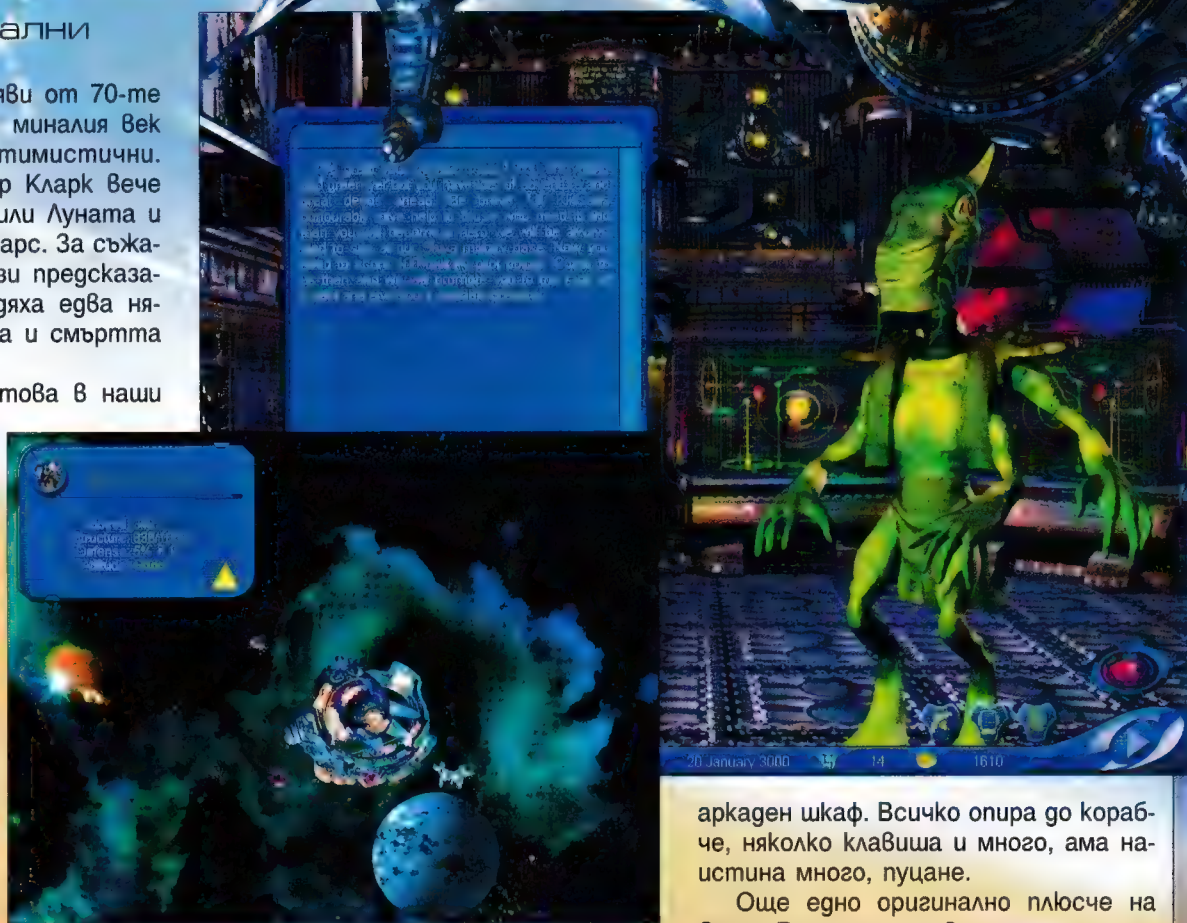
Още едно оригинално плъсче на Space Rangers е отявлена нелинейност на действието. Крайните цели си остават едни, но пътищата, по които може да се достигне, са цял тон. Разделянето става още с началният избор на вида персонаж и продължава до появата на първите финални надписи.

Минусчета

По отношение на отрицателните страни – играта дава привидни дупки единствено при графиката и звука. Високата резолюция и някои от по-новичките ефекти присъстват, но цялостното усещане е силно опростено. Положителните страни на този момент са две: от една страна, производението се подкарва на изключително сносни машини, а от друга – дългото джиткане не е дотам скапващо за очите.

В общи линии Space Rangers е една забавна игра за приятно прекарване. Свободата, която се дава, и възможността за редуване на сериозни елементи с аркадни мотиви, е доста добра. Ако имате време, намерете я. Вероятността да съжалите е приятно малка.

Сергей Ганчев



RPG-STRATEGY

графика

звук

геймплей

общо

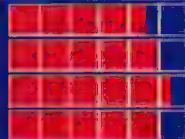
издател

сайт

хардуер

софтуер

платформа



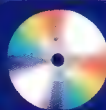
1C / Gramis

www.gramis.com

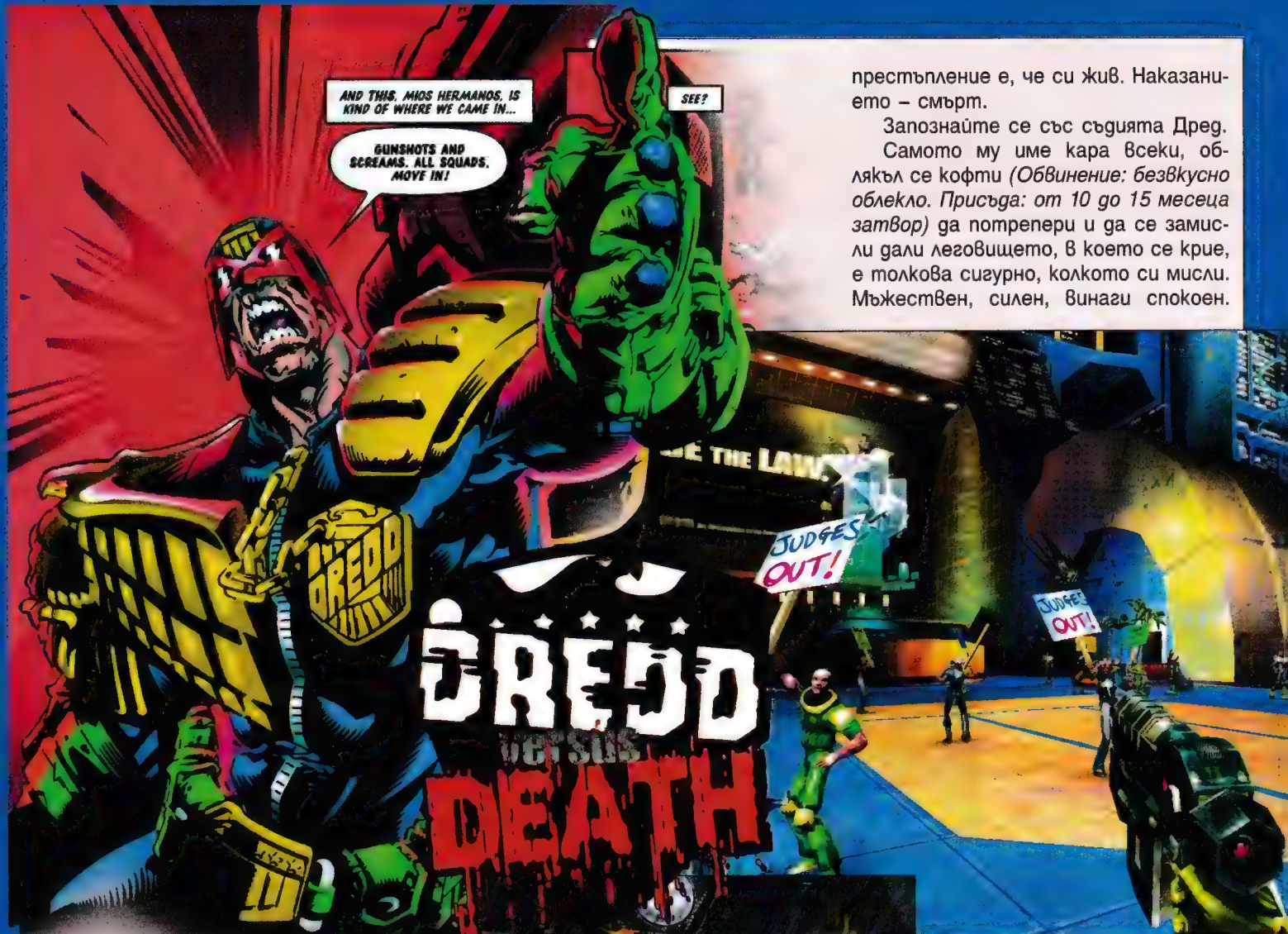
Pentium 233 MHz, 64 MB RAM

Windows All, DirectX 8.1

PC



1 CD



AND THIS, MIOS HERMANOS, IS
KIND OF WHERE WE CAME IN...

SEE?

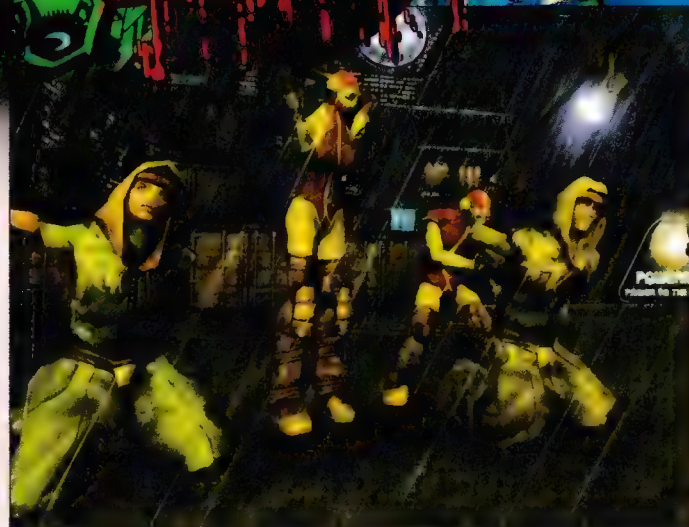
GUNSHOTS AND
SCREAMS. ALL SQUADS.
MOVE IN!

престъпление е, че си жив. Наказанието – смърт.

Запознайте се със съдията Дрег. Самото му име кара Всеки, облякъл се кофти (Обвинение: безвкусно облекло. Присъда: от 10 до 15 месеца затвор) да потрепери и да се замисли дали леговището, в което се крие, е толкова сигурно, колкото си мисли. Мъжествен, силен, винаги спокоен.

Ти си законът!

Гаген град. Тъмен, с улици, покрити с мръсотия. С боклука на обществото. Една сила го удържа да не пламне в серия от гангстерски войни и произвол. Това са съдиите. Уличните съдии. Нова институция, създадена и действаща, като единствения ефективен метод за потушаване на нарастващата престъпност. Пряк наследник на полицейските звена. Събира в себе си законодателната, изпълнителната и съдебната власт. Мечтата на Бојко Борисов. Всеки подобен съдия има



правото да произнесе и изпълни присъдата в момента на ареста. Ако наказуемият окаже съпротива, чака го куршум в главата. Ако се остави да бъде задържан, заминава за крио камерите. С други думи – местенце, в което не искате и да попадате. По лошо от него няма... или има?

Гаген свят.

Тъмен, ръжлив и прашасял

Мъртъв свят. Паралелен на нашия, свят на окултното и технологиите. Свят на тъмните съдии. Властители над немъртвите и душите на мъртвите. Със собствен правен кодекс – кратък и прост. Най-голямото

Жива легенда. И единствената надежда за Земята. Защото тъмните съдии са се върнали.

Местна окултна групировка е намерила начин да ги привика в нашето измерение, да им намери правилните тела, в които да се влеят тъмните им души и да ги възкресят. Отново съдии Смърт, Мортис, Огън и Страх започват да шурейт (Съдия Мортис – обвинение: геноцид, разпространяване на непозволени болести, кофти дрх. Присъда: Вечност).

А Всичко започва толкова невинно. Група скейтъри са се развихрили в центъра на града и рисуват по стените цветя, излизачи от оръжията. Дрег е изпратен да арестува колкото се може повече от тях (Обвинение: замърсяване на обществена собственост, обида на Съдия. Присъда – 10 до 15 години). Изведнъж се появяват вампирите. Точно като във филма на Тарантино ги опуквате, за да разберете, че това е само началото на едно пълно със заемки, атмосфера и брутални кървави сцени заглавие.

ARCADE/SURVIVAL SHOOTER

графика		 2 CD
звук		
геймплей		
общо		
издател	Rebellion/Vivendi Universal	
сайт	http://www.dreddvsdeath.com	
хардвер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM	
	32 MB 3D Video Card, DirectX 9.0a	
платформа	PC	

From Dusk Till Dawn

Много странна игра. Започвате в Hi-Tech атмосферата на града и неопънкарите. Разрешавате местния синдикален конфликт и имате чувството, че играете Serious Sam с цялото изобилие от муниципи и оръжия. Изведнъж се изправяте срещу орда от вампири и зомбита в стил Doom 3 и към края, в типична Resident Evil атмосфера, играта от аркейд шутър се превръща в Horror Survival. Агска амалгама, която на места е невероятно забавна, на други леко скучна с повтарящите се мисии. И тъкмо след като разгледате достатъчно и започнете да се питате за кой пореден път ще трябва да спасявам цивилни, играта взема, че свършва. Започва бързо броене на пръсти (едно за мама, едно за тати, едно на ум) и се оказва, че барабар с времето за load сте изкарали не повече от 7 часа пред компютъра.

Сравнително бедният арсенал (дели се на два типа – стандартни и съдийски оръжия) се изчерпва от три пистолета (лазерен, нормален, съдийски), две пушки помпи, две карабини и гранатомет. Като винаги, започвате със съдийския си пистолет и можете да носите до едно оръжие с него. Малко повече внимание заслужава пушката на Дред (*Обвинение: стрелба срещу съдия. Присъда: до живот*). Използва едни и същи амуниции за няколкото режима на стрелба. А те са: откос от нормални патрони, бронебойни, рикоширащи, с топлинно насочване, взривни и запалителни. Почти цялата игра ще карате на бронебойни, особено срещу зомбитата. В мисиите, в които ще имате чувството, че сте се пренесли в конзолен хит, ще разполагате с малко амуниции, но пък два точни Headshot-

а са достатъчни. След всеки 3 – 4 нива ще се изправяте срещу един от

тъмните съдии

Тълпото е, че само с един от тях ще имате истинска битка. Срещу Мортис просто извеждате цивилните от помещението, в което се е скатал, и го затваряте вътре. Огън го прогонвате с противопожарните пръскалки в една сграда и единствено срещу Страх ще се изправите очи в очи. Най-плачевно забавна беше последната битка срещу Смърт. След като се изправя пред вас под формата на четириметров гигант и вече предвкушавате адреналина от предстоящата битка, изведнъж се оказва, че единственото, което трябва да направите, е да посетите три точки на нивото. Е, това ако не е ташак с геймъра – да имаш четири боса и само срещу един да е нужно изобщо да стреляш, а при останалите преспокойно можеш с едната ръка да пушиш, докато с другата си вършиш задачата (*Обвинение: Калпав левъл и гейм-дизайн. Присъда: Уволнение*).

От друга страна обаче, атмосферата на играта е стряскащо добра, но да не ме обвините, че си противореча с по-горе казаното, ще добавя: да, наистина е добра, но просто нямаш време да я усетиш, пък камо ли да я оцениш. Самата игра е едно голямо противоречие. На моменти се чувствате толкова превъзхождащ вразите, че няма накъде повече. В други сте на пълнока живот, без един шибан патрон и три вампира пред вас, които освен да гризнат някой приклад, няма как да бъдат спрени. Силно осветените улици на града пък се редуват с психарско тъмни подземни коридори с влачещи се тела от всички посоки и още по-психа-

рски лаборатории с кръв в огромни басейни и навсякъде по стените.

В крайна сметка?

В крайна сметка през 90% от играта ще се чудите какъв точно жанр играете. Вече споменахме двете игри, от които най-силно е дърпано, но при по-внимателен поглед забелязваме, че Dredd vs. Death е съшит от геймклишета точно като някои пасажки от тази статия (*Обвинение: дезинформация и неуважение към читателя. Присъда – смърт, чрез обесване [или селскостопански симове до живот]*). Остава успокоението, че след филма със Силвестър Сталоун в главната роля това е единственият начин да се докоснете до един от най-популярните комиксови герои след Батман и Супермен.

За графиката и звука знаете, че не обичам да говоря много – така или иначе ще видите скрийншотовете, а и дегмото сигурно вече сте разцъкали. Пък и няма какво толкова да се каже – добра система за раздвижване на фигурите, няма клипинг, експлозии, огън, скинове на герои – всичко е на ниво, но не е и кой-знае колко задоволително. Звукът или по-скоро музиката – те са най-ценното. Собствен саундтрак от индъстриъл и готик парчета, понякога и миксирани. Мен си ме накефи (*Обвинение: музикално помиярсство. Присъда: 48 часа принудително слушане на избрани творби на Софи Маринова и Азис*).

Тази игра не е лоша, но не е и добра. Остава те със смесени чувства. Има си качества и няколко уникално добри идеи (Все пак говорим за създателите на Alien vs. Predator), но в същото време си има и много недомислици.

Георги Панайотов

"ENTER" - ПРЕДАВАНЕ ЗА ИНТЕРНЕТ И КОМУНИКАЦИИ
Всяка неделя, между 18:00 - 20:00ч., на честотите на радио "Експрес"



Какво крие злото в отражението на душата Ви?

THE BLACK MIRROR

Когато човек попадне на такава игра, започва да подготвя, че очните лекари са сключили таен договор с производителите на компютърни игри. Най-малкото поради две причини. Играта не ви позволява да се отлепите и за секунда от монитора, докато не я превъртите и човек става подозрителен към всеки и всичко. Може би при мен това произлиза и от една моя прилика с главния герой – има вероятност да съм луда (при него се предава по наследство в рода му на 200 години)... Но вместо да ви говоря още глупости, прокашлям се така, сякаш нищо не е било, и преминавам в едно много по-сериозно и мрачно настроение, за да ви въведа в света на Black Mirror (с оригинално заглавие Death's Messenger).

Уникалната история...

Ехото е потискащо. Кънти из цялото имение. Ударите на часовника сякаш отмерват поглъщащата тишина, прекъсвана от излишните думи на съпричастните към вдовицата посетители. Навън е студено. Бурята няма да спре.

Самюел не искаше да се връща в имението. Смъртта на красивата му съпруга го преследваше. Не бе отворил нито едно писмо от близките си.

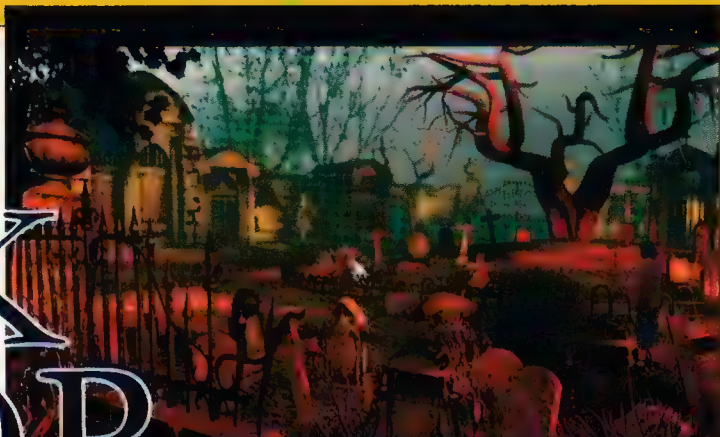
Нито едно... преди това. Когато получи известие, че гядо му е починал, трябваше да отиде.

Поемате управлението над Самюел Гордън, внук на починалия Уилям Гордън. Всички твърдят, че Уилям се е самоубил, но на вас винаги ви е било трудно да сте като всички. А и е малко вероятно възрастен мъж като него да се хвърли от кулата в имението, за да сложи точка на и без това краткия остатък от живота си. И още повече да падне по гръб върху шиповете в градината.

Решавате да започнете свое разследване. Подозирате всеки... Докато той не умре. А всички загиват един по един. На втория ден от престоя ви в имението умира градинарят, който пък е мразен от коняря и е намерен от него да лежи мъртъв във фонтана в градината. Официал-

ната версия е, че се е напил, защото алкохолът му е слабост и е паднал във водата, където се е удавил. На третия ден в гората е открито малко момче, чието тяло е разкъсано (добре де – не умират само заподозрени). Услужливият следовател заключава, че това е дело на вълци. Покъсно откривате обезглавения труп на друг герой от играта. Ваш роднина пък изчезва.

Инцидентите зачестяват и винаги има удобно обяснение, колкото и неправдоподобно да е то. Заплита се и семейна интрига, когато посещавате местната лудница и откривате там свой роднина, заключен умишлено, за да превърти. Междувре-



QUEST

графика

звук

геймплей

общо

издател

сайт

хардуер

софтуер

платформа

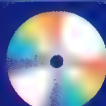
The Adventure Company/Future Games

http://www.futuregames.cz

Pentium 400 MHz, 64 MB RAM

Windows All, DirectX 8.1

PC



2 CD

менно попадате и на следи, целенасочено оставени от Уилиам, който се е надявал да ги откриете. Те водят до мистериозното минало на рода ви. Има пет ключа, погребани с петима от вашите предци. Те ще ви заведат до истината. Истината, която е обсебила съзнанието на възрастния човек през последните месеци от живота му.

Уникалната атмосфера...

Много игри умело пресъздават мрачна атмосфера. Тук обаче не става дума само за добре изпипана поредица от статични картинки, в които щедро са използвани тъмни тонове. Опитайте се да почувствате приглушеното осветление, сенките, влошаващото се време, което от ден на ден става все по-мрачно, безнадеждно. Дъждът, който никога не спира, небето, което всеки ден се покрива с все по-гъсти облаци. В последните

село пълят в потъналата в кръв и мръсотия лудница, от безименните кръстове на гробищата, чийто вик за помощ сякаш е отнет от времето, което е изтрило имената на починалите.

Уникалният геймплей...

Геймплеят включва 15 много оригинални и логични пъзела. Няколко пъти ще ви се наложи да редите парченца от скъсани снимки и документи, ще има логически задачи, в които трябва да разместите фрагментите на един кръст в църквата, да отключите една кутийка за бижута

лози, които са важна част от геймплея. В началото на играта са повече, отсъстват най-вече в частта с мините. Говорейки за мините, ще ви дам един съвет – ЗАПАМЕТЕТЕ ИГРАТА си, преди да простреляте ключалката на вратата, от която ще излезете! Има и един-единствен момент, в който залагате на малко несериозно мошеничество в стил Monkey Island – когато оцветявате вода с мастило и я пробутвате на един химик, без той да разбере, че това не е химикалът, за който ви е пратил... Но от всички загадки има една, която определено беше най-оригиналната за мен. В една от погребалните зали трябваше да познаете четири гатанки и да изпишете отговорите им с помощта на четири каменни колони с въртящи се каменни обръчи с букви на тях.

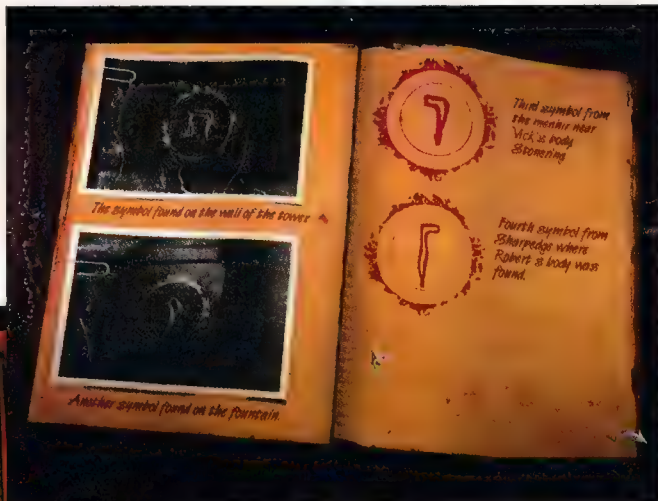
Много ми хареса и фактът, че не можете да вземете някой предмет, докато не откриете предназначението му – определено има смисъл в това (въпреки че е малко объркващо в началото). Говорейки за реализма и странностите в геймплея, трябва да споме-

на, че се изненадах как във всички случаи (освен първия), когато ви се наложи да чакате някого, това действително означава да се размотавате, докато той свърши нещо. Не го чакайте на едно място обаче – трябва да обикаляте по картата, въпреки че няма индикатор, който да ви подсказва колко време е изминало (ако не броим главите, които са 6 и показват колко дни прекарвате на това място).

Последното уникално нещо в играта...

...е краят. Разбира се, няма да ви го разкрия, но ще ви кажа, че е агски оригинален и е перфектният завършек на историята. Определено си заслужава да минете през всички главоблъсканици, за да го видите.

Лили Стоилова



като размените местата на четири коня (за шах) в девет шахматни квадрата. Имаше и два пъзела, които ме накараха да търся информация в интернет, за да ги реша. В една гробница трябва да поставите плочките със зодии в определен

порядък (срам не срам – не знаех кой символ коя зодия представляваше). В библиотеката на имение то има пъзел, при който трябва да подредите планетите в слънчевата система. Тук обаче не се разчита на знанията ви за това как са подредени по имена. Имате само относителната им големина (топчета с различни размери) и цвят. Търсила съм снимки на планетите, докато ги подреда

Има разбира се и интересни диа-

глави на играта градчето е обгърнато от облачна пелена, мъгла и стуг. Ден е, а няма и един самотен слънчев лъч. Тържеството на злото лъха от всеки пиксел на тази игра.

Атмосферата е подсилена и от изключително професионалния прочит на диалога, от произношението на английските аристократи, контрастиращо с репликите на бедните селяни и прислужниците. Подсилена е и от най-малките детайли – от тлъстите черни хлебарки, които ве-



tel. 9733587

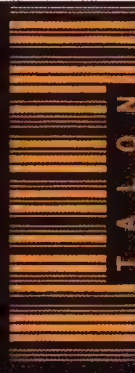
WWW.BAZATA.NET

GAME CLUB

55

МАШИНИ

ул. "Коста Лулчев" блок 245 до пица "ТРОЛ"



ПЛАЩАШ 1 ЧАС

ПОЛЗВАШ 2 ЧАСА

И преди съм го казвал: не може да се каже, че Nival са кофти фирма и вадят кофти заглавия. Дори напротив – още правя по някое и друго Etherlords-уелче на руските сървъри. Но Silent Storm ме оставя с доста смесени чувства. Като водка без етикет е: хем си поркаш тихичко и ти е кеф, хем някъде там, вътре и дълбоко в съзнанието ти, един звънец се опитва да върне спарения ти мозък обратно в реалността с картини от евентуалните последици върху тялото ти, които може да предизвика алкохол със съмнителен произход. Между другото пазете се от всичко със съмнителен произход. Но нека

S² Silent Storm

Поредната WWII игра или добро попадение в колекцията ви?



сменим темата.

За добро...

Silent Storm е доста странна амалгама от игри и жанрове. На пръв поглед, повлияни от отрочето на Pyro Studios и неговите три части, вероятно ще си помислите, че става дума за клонинг на Commandos. Следва бърза справка с интро: Войната си тече, кучетата си лаят и един човек вижда всичко от въпросната

фронтна реалност. Това, разбира се, сте вие. В обучителните мисии се отърсвате от командоското чувство и хоп: първи RPG елемент – избор на герой и шест налични класове. След като минете и през този етап, започва истинската игра – стратегия в реално време, която в момент на опасност за героя/групата ви минава в походен режим. И изведнъж от командос играта се превръща в нещо като Paradise Cracked,

ама през 43-тата година на миналия век. Сравнението съсем не случайно, но и за това по-късно.

Всъщност Silent Storm си има агски добри страни. По подобие на гореспомената водка хем е непретенциозна, хем те хваща така, че отлепването става трудно. След генерирането на герой следва и сформиране на отряд. Имате 5 празни слота и 6 различни специалности, от които да избирате. Действието се развива на глобална карта на Европа и част от Азия. В щабквартирата си ще можете да заместите убитите членове на екипа (горещо ви съветвам да си пазите 'ората, особено като са понатрупали опит), да превъзржавате и преекипирате бойците си и евентуално да ги лекувате. Нямаме шеф, най-често следващата ви мисия се определя от секретната информация, намерена в нивото, което току-що сте изиграли. Влизайки в

TURN BASED STRATEGY

графика

звук

геймплей

общо

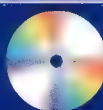
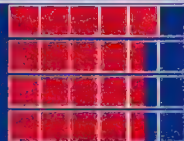
изглед

сайт

хардуер

софтуер

платформа



2 CD

Nival/JoWood

http://www.nival.ru/eng/s2_info.html

Pentium 600 MHz, 128 MB RAM

Windows All, DirectX 9

PC

CLUB

ул. "Коста Лулчев" блок 245

някоя област или държава, ще се прехвърлят на трета карта, показващи ви местата с евентуални задачи. От Време на Време ще ви се случва и по някой черевичаен сблъсък.

Хитлер vs. Дябло

Доста интересно е подхожено към ролевия момент в играта и развитието на героите ви. Първо така и не разбрах точно на какъв принцип те си разпределят опита, но това не е болка за умиране. Второ: уменията, които бойците вдигат, са сравнително малко и са стандартни – сила, ловкост, дъра-бъра, до болка познат шот. Но когато вдигнете левъл, ще получите една skill точка, която в типично дябловски стил и в още по-типично дябловско меню можете да разпределите между някое от пасивните си умения. Те са адски много и вариат доста в зависимост класа на "героя". Някои ви вдигат умение за стрелба с различните оръжия, други ви предлагат възможност да хабите по-малко точки движение при завъртане и предприемане на различни действия. Трето пък ви позволява да носите телата доста по-бързо (адски ценно, ако трябва да изнесете ранен комрад от бойното поле).

Кампаниите са две – за съюзниците и за оста. В зависимост от избора ви мисиите ще са различни и ще разполагате с японци, немци, италианци, французи, англичани или руснаци под ваш контрол. Уви, не е спазена традицията от Blitzkrieg и всички герои са озвучени на английски, а не на матерните си езици. Ще разполагате и с доста богат арсенал. Основно оръжията се делят на пистолети, пушки, леки картечници, тежки картечници, експлозиви и бойни костюми. Тук ми дойде най-силното усещане за deja vu и си спомних за Paradise Cracked. Както и в прогукта на Mystland, от един хубав момент нататък всички оръжия стават буквално безполезни, защото бойният

ви костюм е почти неунищожим, и не само че понася поражения, но и има потенциала да нанася страховтен damage.

Иначе в инвентара си можете да вкарате всичко. От малки пистолети Колт до класически модели оръжия като Lee Enfield пушки, немски STG-та, дори паниерфауст. Споменавайки паниерфауст-а, не мога да не изразя огромното си съжаление, че единствените стационарни оръжия, които ще можете да използвате, са картечници. Няма противотанкови оръдия, няма зенитки, и по-лошото: няма танкове, по които да управлявате, а само и единствено пехота. Ще се убедите, че това понякога писва.

Мисиите са различни като задачи, но дефакто се свеждат до

"избий всичко, което не носи наш'та униформа"

Те се делят на няколко по-основни типа: атака/отбрана на къща, атака/отбрана на сервизни гета, атака/отбрана в откритата местност. Да, наистина в един хубав момент започва да се затънява, но слава богу огромното разнообразие от оръжия и начини на тяхно използване пооправят нещата. Интересно е, че играта с малко умение и много нерви може да се превърти почти безкървно със стелт уменията на персонажите ви. Лично аз обаче не усетих разлика или поощрение под формата на нови оръжия, или повече опит за използването на този подход.

На последно място е графиката – добра, над средното ниво, но и нищо особено и леко анимационна. Приятно впечатление ми направи енджинът, позволяващ почти всичко да отреагира реалистично на действието, което го е сполетило. Вратите се разиват от куршумите, тежките оръжия дупчат стени и избиват керемиди. Дървета, храсти и изобщо всичко, попаднало под силен обстрел

КЛАСОВЕТЕ

Снайперист: Най-добра прецизност и старелба с пушка и пистолет. Единственият персонаж, който може да свали с пистолетен изстрел враг от далечно разстояние. Ако го пазите в тила на врага, може да покрива останалите от отбора.

Воиник: Един от най-силните персонажи. Стигне ли се до шурмуване на бази, той е баш майсторът. Проблемът му е ниският интелект, който не достига за използването на някои оръжия.

Скаут: Нещо като олекотена версия на войника и снайпериста. Персонажът с най-голяма мобилност и най-много точки движение. Почти незабележим е за врага и е спец в употребата на хладни и метателни оръжия. Естествено с един автомат със заглушител става още по-ефективен.

Салъор: Добър с експлозиви и тежки картечници. Адски полезен за отбора, ако трябва да съборите стена или много загове наведнъж. Проблем са жалките му стрелкови умения.

Лекар: Основната му работа е да търчи напред-назад между куршумите и да лекува с някое от многото си умения ранените ви солджери. В редките случаи, в които ще му се налага да се бие, по-добре да не поема основния удар в гърдите си.

Инженер: Вторият персонаж с жалки стрелкови умения. Когато обаче попаднете на първия боен костюм, ще забележите, че повечето му допълнителни умения са ориентирани именно към използването му. Тогава става безценен съюзник. Все пак е досадно през половината игра да му спасявате кожата.

или експлозия, изчезва, както би станало и в реалността (аман от титанови фигулки или къщи. Справка – Battlefield 1942). Толкоз за Silent Storm. Поредната WWII игра или добро попадение в колекцията ви? Не мога да кажа, сами ще решите.

Георги Панайотов

TOXX Club

75 PC

AMD PALOMINO 1600MHZ
256 MB DDRAM
19" SAMSUNG FLAT
Optical Mouse Logitech
3COM Network
супер климатизация

ЧАТ БАР :-)

**НАЙ-ЛУКСОЗНИЯТ
ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ КЛУБ
В ЦЕНТЪРА НА СОФИЯ**

**:-) ВАТЕ ДА СЕ
УБЕДИТЕ САМИ :-)**

цена за час - 0.99 лв.
нощна мрежа - 4 лв.
сутрешна мрежа - 2 лв.

Трупайте часове - **10%**
получете отстъпка **25%**
50%

Адрес: ул. "Ангел Кънчев" 1 (до ESCAPE) тел: 980 80 79



CURSE

THE EYE OF ISIS

Нетипично е за horror-adventure жанра действието да се развива в миналото. Обикновено авторите се опитват да ни плашат с едно далечно мрачно бъдеще, където светът е студен, неприетлив, обкован в метал. Но Curse: The Eye Of Isis ни предлага приятна изненада – дейс-

татени от колекционер на рядко срещани предмети на изкуството, който планира открадването на статуетката от самото начало на играта.

Малко смешно обаче е хрумването на авторите да изпратят нашия хилавичък смелчага да изтръгва проклятието на Изидата от сърцата на покосените трупове на пазачите, отново отворили очи за мъст, с... гървена полицейска палка. Явно са открили слабо известния научен факт, че само при три удара с малката тоягоподобна млатилка можете да утрепете същество, направлявано от божествено проклятие. За няколко секунди страшните хрипящи звуци на гаговете затихват, те кротко се стропояват на земята отново и заспиват като бебчета. За щастие в арсенала си имате и други оръжия, с които се сдобиете по-

бойте! Вие знаете процедурата. Ще го халосате три пъти по дебелата крапуна с малкото парче гърво, и готово. ;)

Да се върнем пак към лошите черти на играта. Позицията на камерата, която авторите обявяват за революционна, всъщност е ужасна. През повечето време гледате лицето на главния герой и това, което се случва зад него. Чувствах се агски тъпо да ходя напред, без да виждам накъде отивам. Още по-тъпо става, когато някой ви нападне. Добре, че поне се разбира по звука, защото изпаднах в такава ситуация, че не виждах противника си, а той просто стоеше пред мен.

Гадно е замислена и save опцията. Можете да запаметявате играта си, само когато срещнете приятеля си Абдул (по неясна за мен логика). За сметка на това обаче можете, като

Древно проклятие разяжда плътта на лондончани

твието се развива през XIX век. Обстановката обаче отново е подходящо зловеща. Минавате през лондонската канализация, за да стигнете до гарата. По-късно се промъквате на лодка до Египет, преследвайки ключовия артефакт в приключението. Минавате през вражески форт, където се сблъсквате с пустинна буря, а в самия край на играта стигате до пирамидите.

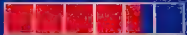



Разнообразното ви приключение обаче започва в опустял британски музей. Крадци, изкушили се да отмъкнат древна египетска статуетка, известна като Окоето на Изидата, пробуждат древно проклятие. То превзема телата на жалките човешки същества, гръзнали да обидят боговете, и ги превръща в кръвожадни чудовища. В хода на приключението ще се срещнете с три типа противници. Това са облаганите от проклятието герои, пробудилите се за отмъщение мумии и най-оригиналните – предмети, които, задвижвани от проклятието, могат да сериозно да застрашат живота ви. Също така има и не толкова оригинални врагове – простосмъртни алчни хорица, изп-


късно – огнестрелни, огнехвъргачка, минохвъргачка (явно авторите са фенове на всички видове "хвъргачки").

Плюсове и минуси

В контраст с малките недомислия като епичните битки с гървена палка, има някои много добри аклоизкарващи попадения. Гръмотевици порят тишината. Неочаквано зад вас се хлопват врати или тихичко изскърцват несмазани панти. Когато отключвате поредната тежка порта, която издава изнервящ скърцащ звук, влизате в малко помещение, обляно в мека светлина. Един от пазачите в музея пише някакъв документ и небрежно говори с вас няколко секунди. Изведнъж забелязвате неестествено сивкавия оттенък на кожата му. Той рязко се обръща. Очите му горят. Нелицеприятна гупка зее в тялото му. Сърцето му, обгърнато в мистично сияние, злокобно тупти, оголено от плът. Но не се

мен, да се връщате от време на време при него, което е досадно, но помага. Можете да правите save, колкото пъти си искате на мястото, където е той. Добро попадение е обаче това, че когато го срещнете, можете да му предадете някои от своите предмети, които той може или да съхранява за вас, или да даде на другия играем герой – Виктория. Така например има предмети, които комбинирате и едната част намира Виктория, а другата Дариен (както всъщност се казва нашия главен герой). Не ми хареса обаче това, че когато Дариен се сблъсква с жълтеникавите облачета дим, които онагледяват проклятието, те го "заразяват" и след известно време той просто умира. Недомислие е, защото то не убива другите герои, а ги "зомбира". Може би обаче на телцето на Дариен не му е писано да бъде облагано от злите сили, защото е твърде хилаво и Изидата не иска да прахос-

HORROR ADVENTURE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Asylum Entertainment/Wanadoo
сайт	http://www.cursegame.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 128MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

 1 CD





ва миризливите облачета проклятие за него. Вероятно би умрял още при първия удар с някой гървен предмет, не би удржал и до три :)...

Lara Croft, Indiana Jones... Къде е мястото на Darien?

Не ми допадна и това, че Дариен е много слабо подвижен. При очевидното изкопирание на някои елементи от Tomb Raider (TR) създателите са могли поне да откраднат и това. Главният герой дори не може да скача, което неприятно ограничава геймплея. За сметка на това обаче екипът еднотушно е гласувал за

гословното открадване на inventory-системата, която бе уникална за по-старите TR-и (използвана до третата част на поредицата).

Тук обаче авторите са направили по-реалистични сенки от тези в TR. Но пък, за да създадат атмосфера, са заложили на толкова тъмна обстановка, че рядко се среща светлинен източник, който да покаже колко хубави сенки са създали.

За разлика от TR 6, който авторите очевидно също са попрегледали обстойно, търсейки идеи, тук е разменена ролята на мъжкия и женския персонаж. Виктория (младата ви при-

ятелка египтоложка), притежава ясно-новиски способности (подобно на Къртис от TR6). Дариен пък е син на египтолог, който е починал (а Лара – на изследовател). Нашето момче обаче е инженер, но както се обяснява в официалния сайт на играта “лесно се научава да бъде боец и да използва смъртоносни оръжия” (че как иначе – нали започна обучението си със “смъртоносната” гървена палка).

Освен бой, авторите напомнят, че играта включва и пъзели. Е, те също са различни от тези в TR – трудността им е понижена. При един от тях Дариен влиза в зала, където има статуетка. Когато я вземе, вратата се хлопва зад гърба му и не може да излезе. Щом я върне на мястото ѝ обаче, отново се отваря. Просто трябва да попрете вратата и тогава да откънете статуетката.

Както забелязахте, Curse: The Eye Of Isis има много плюсове и минуси. Ако харесвате този жанр, съм сигурна, че ще ви допадне, защото с местата, които посещавате, поне мъничко се различава от другите подобни игри... А и къде гругаде ще ви падне да трябва зомбирани полицаи, които са на три шамара живот? ;)

Лили Стоилова

LITEON
www.liteonit.com

DVD+R/+RW DVD/CD ReWritable Drive

- 4x DVD+R
- 4x DVD+RW
- 40x CD-R
- 24x CD-RW

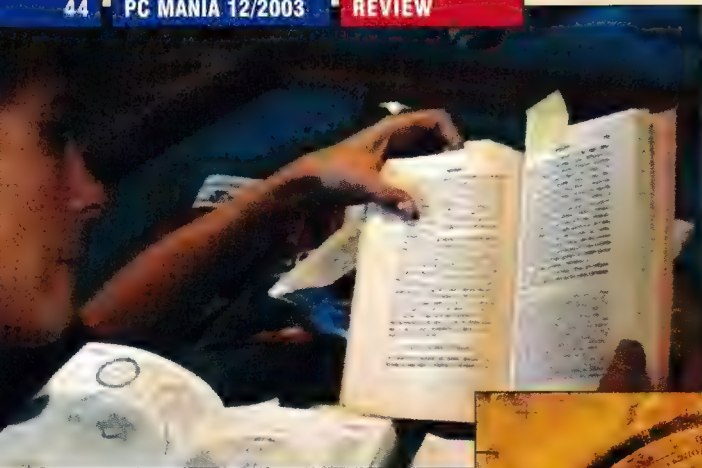


ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- 5 1/4" вътрешно ~~ATAPI~~ **ATAPI** DVD/CD променливост устройство
- Кратко време за достъп, висока скорост на трансфер, възможност за вертикален монтаж (опция)
- SMART-BURN за най-добро качество на запис и избягване на изпраждане на буфера
- SMART-X за най-висока CD-DA/VCD/DVD скорост на четене на данните
- Функция за пестене на енергия
- Поддържа Windows 98SE/2000/ME/XP
- Flash ROM поддържа онлайн програмиране

ASBIS България ЕООД
бул. Симеоновско шосе 120, 1700 София
тел.: (02) 962 4004, факс: (02) 962 4355
sales@asbis.bg

DISTRIBUTED BY
ASBIS
www.asbis.bg



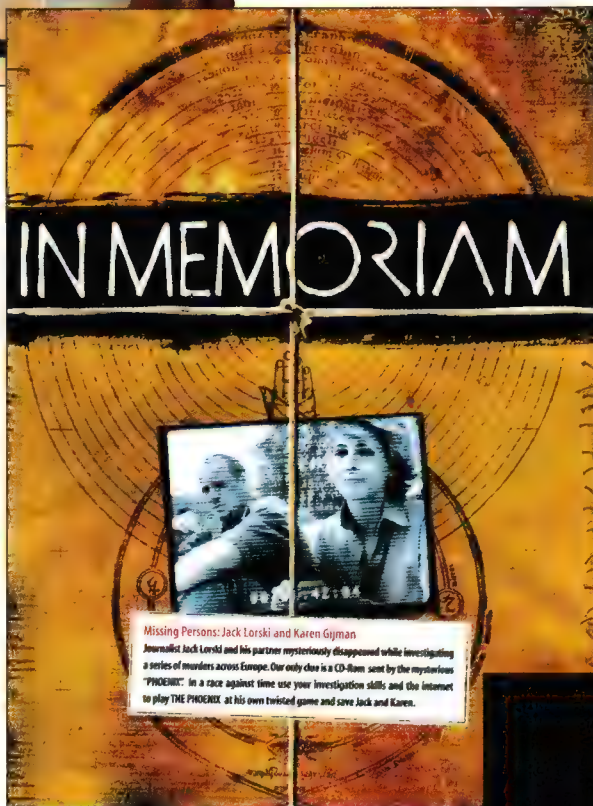
"Напрежението достигна своята върхна точка в SKL Network – новинарската агенция, в която работи Джак Лорски. Спечелилът няколко престижни награди репортер мистериозно изчезна заедно с асистентката си през февруари тази година."

В. Либерасион – 25.09.2003 г.

Трудно ми беше този път да събера мислите си преди да започна да пиша. Последните 5 дни прекарах в компанията на "The Black Mirror" и съм меко казано изтощен от емоции и приятни преживявания. Мрачната атмосфера на играта абсолютно ме погълна и набързо преглътнах разочарованието си от In Memoriam. Да, очакванията ми бяха доста по-големи. Още през юни първият трейлър обещаваха "невиждана досега игра". Уви, митовите се сринаха малко след като я стартираха за първи път. В никакъв случай не искам да кажа, че не я бива. Просто очаквах много повече...

Напоследък се появяват доста интерактивни игри, които се опитват да разбият клишето в жанра, но за съжаление повечето опити си остават безуспешни. В случая интерактивността се изразява в това, че играчът предоставя електронната си поща, където редовно получава важна информация, свързана с играта, както и линкове към общо над 300 уебсайта, които да помогнат при решаването на загадки.

Разследвайки серия от загадъчни убийства, журналистът Джак Лорски и приятелката му Карън мистериозно изчезват. Месец по-късно агенцията, за която той работи, получава CD-ROM. Дискът съдържа откъси от



диска в продажба и по този начин да накарат много хора да се включат в разплитането на загадката. Ако се хванете на тази въдица, наистина може да не успеете да заспите нощно време. Но тези от вас, които са гледали филма "Проклятието Блеър", няма да клъвнат за втори път. Няма и да повярват, че цялата история на In Memoriam е напълно реална и базирана на истински събития.

За останалите все пак има някаква тръпка. Играта изобилства от брутални сцени и кадри, неподходящи за хора със слаби нерви. Ако решите все пак да станете част от разследването, ще ви трябва стабилна интернет връзка. Много от загадките ви дават достъп до различни уебсайтове, които, от своя страна, също съдържат важна информация. Убиецът, който се погвизава под прякора Феникс, ви разиграва през цялото време с безумни пъзели, които съчетават в себе си логика и ловко боравене с мишката. Манипу-

лациите на Феникс са толкова големи, че наистина ще ви трябва солидна доза търпение, за да преминете през всички изпитания. Освен че трябва да решавате пъзели, ще ви се наложи и да се преквалифицирате в ролята на монтажист, за да подреждате кадър по кадър странни филмчета, които Феникс е взел от Джак и Карън. По време на пиш паузите ви препоръчвам да погледате малко клипове на Nine Inch Nails, за да направите атмосферата още по-мрачна. :) Повярвайте ми, това е перфектната рецепта за страх! :)

Атмосферата на играта е комбинация от визията на филмите "Проклятието Блеър", "Седм" и "Мълчанието на агнетата". Добър е и саундтракът, който допълнително ще ви потопи още повече в мрака. Препоръчвам ви горещо да играете нощно време. В противен случай усещането напълно се губи. Трябва да призная, че по едно време и аз



станах да запаля нощната лампа, защото ме хвана шубето. :)

Абе всичко това е забавно, ама само в началото. Оценявам опитите на Ubi Soft да разбият клишето в агвенчърите, но аз лично не се чувствам много в свои води. Прекалено много загадки, прекалено много бразуване в интернет. Тази нахъсана структура бързо ме отегчи и все още не съм стигнал до финала. Бих казал, че In Memoriam ме накара отново да гледам "Предизвестена смърт", както и да преслушам старите си дискове с индъстриъл, отколкото да решавам безброй много пъзели.

Радослав Кавалджиев – Роро

ADVENTURE

графика

звук

геймплей

общо

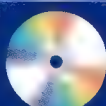
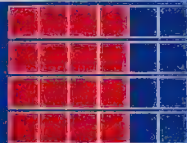
издател

сайт

хардуер

софтуер

платформа



2 CD

Global Star Software

www.globalstarsoftware.com

Pentium 333 MHz, 64 MB RAM, 32

Windows All, DirectX 8.1

PC

Не мина и година от Второто изданието на Airport Tycoon, и ето го и третия опит на Global Star Software да ни покажат, че не са се отказали от напъните си да направят триизмерен икономически симулатор на тема "как се строи и управлява международно летище". Признавам, че ми е трудно да формулирам обективно възмущението си от интерфейса и графичната реализация, защото те са основната пречка за геймърите с естетически критерии, които правят безуспешни опити да усетят магията на играта. Уви, такава съществува, но съм категоричен, че не това е начинът тя да бъде визуализирана.

Нека накратко ви въвега в story-то на поредицата. Имате за задача да изградите летище, започвайки или от самото начало, следвайки free mode или озовавайки се в разработена вече ситуация в някои от сценариите. Ролята ви на главен мениджър изисква да контролирате движението на пътниците и товарите, минаващи през вашия еърпорт. Това предполага стриктно придържане към изискванията на човешкия поток, създаване на адекватни условия за нормалното функциониране на cargo секцията, разумни контракти с аеролиниите, които ги транспортират, следене на договорите с хотели и терминали за горива. Фактите са си факти и не мога да отрека логическия и симулативен потенциал, заложен в играта.

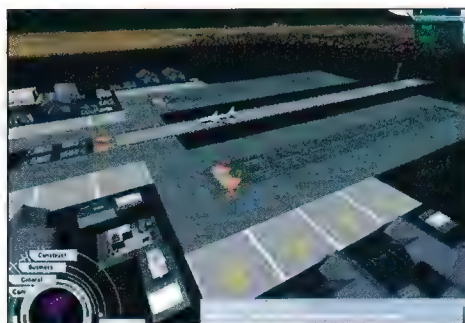
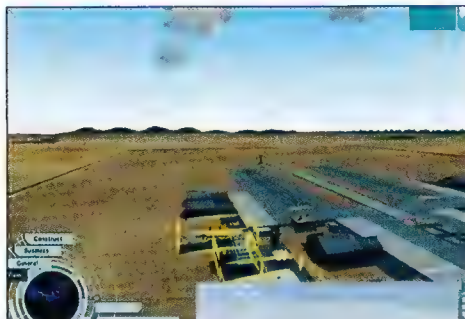
В третата част на Airport Tycoon геймърът разполага с

едно ново предизвикателство
доста интересно по своята същ-

ност – управление на терминала като самостоятелен обект, позволяващ ни да говорим за "игра в играта". Боравете с над 30 елемента за оформление на пространството: търговски обекти (ресторанти, магазини, будки за вестници), управле-

та на трафика. Не на последно по значение място факторът "добре поддържани писти и изправни самолети" е определящ за гладкото протичане на взаимосвързаните процеси в поверения ви обект.

AIRPORT TYCOON 3



ние на багажа на пасажерите и прочее. От тях зависи нивото на удовлетвореност на пътниците, което би ви донесло и съответните по-високи печалби.

Ще сте изправени пред предизвикателства от рода на стачки на персонала, в случай че не се съобразявате своевременно с изискванията им, повече продадени билети за даден полет, или пък заплаха за сигурността на пътниците. Това са все елементи, допринасящи за висока степен на достоверност на симулатора. Градът, където да построите летището, е избран измежду 40 възможни. Той има уникална специфика – например климат, който понякога може да ви изиграе лоша шега и да ви коства загуби или пък численост на населението, влияеща на интензите-

Не разбирайте погрешно

моята резервираност

спрямо Airport Tycoon 3. Казвал съм и пак ще повторя – нелепо е да предлагаш игри, изостанали във времето и да чакаш някой да ги играе от сърце. Какъв е смисълът да се върткаш в пространството с идеята да имаш триизмерна визия, гледайки приземяващи се самолети и движещи се хора, когато графиката е плоска като дъска и лишена от елементарна одухотвореност. Не, не искам повече да си играя със самолетчета, създадени с еджина Criterion на Renderware. Има и по-приятни занимания – влачета, войници от шоколадови яйца, кукли Барби в реален размер и от плът и кръв...

Васко Чаворски

ИКОНОМИЧЕСКА СТРАТЕГИЯ

графика		
звук		
геймплей		
общо		
издател	Global Star Software	
сайт	www.globalstarsoftware.com	
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM, 32	
софтуер	MB 3D Video, Windows All, DirectX 8.1	
платформа	PC	

ПОСЕТЕТЕ...

новини, интервюта, статии, mp3, галерии, биографии...

WWW.AVTORA.COM

българският музикален портал

...ВИДИМ ОТ ЦЯЛ СВЯТ



CELEBRITY DEATHMATCH



Предполагам, че или няма, или са много малко тези, които не са чували за Celebrity Deathmatch – всеизвестното забавно шоу на музикалния канал MTV. В него комични модели на звезди от шоу-бизнеса се сражават едни срещу други с всевъзможни средства, измислени брилянтно от сценаристите. Никога няма да забравя епизода с Фред Дърст (Лимп Бизкут) и Джеймс Хетфилд (Металика), озаглавен The Fight of Metal, в който около арената имаше наредени четири произволно активиращи се магнита, а двамата играчи бяха облечени в метални ризници. :-). Представете си само магнитите, привличащи "бойците", облицовани в стомана, както и... множеството байпаси и шини на зрители от публиката.

За първи път шоуто се излъчва през 1998 година по време на полувремето на Super Bowl, а първите звезди в него са Мерилин Менсън и неговият кръстник, всеизвестният сериен убиец Чарлз Менсън. Въпреки че сценаристите на

Celebrity Deathmatch са агски добри и винаги измислят всевъзможни гегове и скечове, може да се каже, че

шоуто в момента е в нещо като застой

Може би точно поради тази причина в този момент се появява и компютърният вариант на това вече толкова забавно тв-предаване.

Не трябваше ли друг да пусне електронния вариант на MTV's Celebrity Deathmatch? Преценете сами...

Нали знаете, че има идеи, които са брилянтни и пропагат поради еднотелно нещо – калпавата им реализация... Случаят с компютърния вари-

ант на Celebrity Deathmatch е горе-долу подобен. Не че играта е пълен провал или пълен боклук, но просто компаниите, замесени в това заглавие (Gotham Games и Big Ape Productions), явно нямат голям опит с правенето на PC игри. За това говори и лимитираният геймплей, недотам детайлната графика и сравнително безидеите решения на програмистите... Но за това по-нататък.

MTV's Celebrity Deathmatch е класическа файтинг игра, която за съжаление не е на нивото на хитовете в този жанр от типа на Mortal Kombat, Street Fighter или Tekken. Тя дори не може да се нарече добър "забавен" файтинг. Звездите от шоу-бизнеса, с които ще можете да се сражавате, са сравнително много на брой. Сред тях фигурират Мерилин Менсън, Кармен Електра, Денис Рогман, Ана Никол Смит, Джери Спрингър, Рон Джереми, Бъста Раймс, Томи Ли и петте тийн идола от N'Sync. Всеки един играч има специфични атаки, специфични завършващи удари (fatality) и специфични трикове.

Порно звездата Рон Джереми

(позната ни от множество филми с образователна тематика и клипове на Sublime) примерно гоубиwa жертвите си с две огром-

ни монку (gucko monku), които пагат от небето. Денис Рогман размазва противниците си с удар с баскетболна топка, а Ана Никол Смит обича да използва гърдите си по всякакъв начин. :) Общо взето на този етап хуморът, вложен от авторите (или сценаристите), е на много добро ниво. Разочарователна част идва, когато разберете, че всеки играч има по 4 удара и само един финален трик за убиване на противника. Това автоматично означава, че разнообразието от удари и атаки е толкова малко, че писва за стряскащо кратко време.

В играта има и специален солов режим, наречен Episode. В него ще можете да изиграете 6 епизода, съставени от 3 битки с разтърсващ коментар, издържан естествено в стил MTV's Celebrity Deathmatch. Неприятното в случая е, че всичките 6 епизода се минават за отрицателно време и така си осигурявате достъп до всички играчи и терени. Ако към това превъртане добавим и 7-8 Deathmatch-а за доразучаване на играчите, можем да пресметнем елементарно, че MTV's Celebrity Deathmatch спокойно може да задръжи вниманието ви за около час, в най-добрия случай – за 2.

Убеден съм, че ако разработчиците на тази игра бяха тези на серията Mortal Kombat, примерно, MTV's Celebrity Deathmatch можеше да се превърне в суперхит. Със свежото си чувство за хумор, забавните скечове и специални удари (повечето от които в момента са неизползваеми – просто се изпълняват твърде тромаво), с множеството любопитни персонажи, играта определено има потенциал. Но не и в този си вид.

Орлин Широ

Тук можете да намерите много серии от прочутошоу: <http://free.technolink.com/ma3x/moviez/CelebrityDeathmatch> – MTV series/

FIGHTING

графика		 1 CD
звук		
геймплей		
общо		
издател	Gotham Games/Big Ape Productions	
сайт	www.gothamgames.com/games/deathmatch	
хардуер	Pentium 300 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 8.1	
платформа	PC, PS, PS2, Xbox	

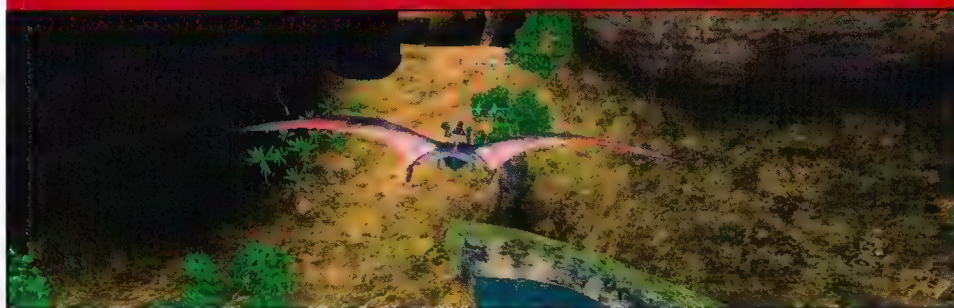


TUROK EVOLUTION

Когато разбрах, че Turok: Evolution е факт, без дори и аз да знам как се оказах изстрелян пет години назад. Във времето, когато имах 486-тица и видеокарта Ati All-In-Wonder. Точно тогава за PC беше излязла първата част на Turok. На всичкото отгоре решително отказваше да тръгне на Ati-то и това си е! Борбата беше безмилостно жестока и на втория ден схванах, че проблемът не е в мен, а в канадската фирма – на www.ati.com имаше специален линк за OpenGL.dll само за тази игра. След “инсталацията” му всичко тръгна като по мег и масло. Играта беше яка, красива и интересна.

Другото, което си спомням, е, че тогава кипеше усилен труг по първия брой на PC Mania и не можах да я разцъкам като хората. Ако и вас ви наляга меланхолия, отворете първия брой, погледнете на страници 18-19 и вижте сами за какво ставаше дума. Известно време след това излезе втората част, наречена Seeds Of Evil. Тя беше приличен секуенс, успял да ме задържи доста време пред монитора (статия в PC Mania брой 3 от 1999 година). Междувременно за конзоли се появиха още две части –

1. Хитовете за конзоли рядко стават такива за PC.
2. Както и обратно.
Първи и втори закон на надплатформения геймър!



Rage Wars и Shadow Of Oblivion.

И ето че сега, четири години по-късно, за всякакви видеове конзоли и компютри (без Macintosh) с гръм и трясък излезе Evolution-ното продължение. Фактологически погледнато, то се пада по-късно от Seeds Of Evil, но по-рано от Shadow Of Oblivion. Нещо като филма “Завръщане в бъдещето”. За жалост, става дума и за самата игра, а не само за времето, в което тя се позиционира. Преди да я пусна, погледнах сайта и там се мъд्रेха главочупещи изрази в стил “зашеметяващи пейзажи, невероятен обем на нивата, страхотна графика, размазващ геймплей, убийствена атмосфера” и подобни. Прибрах се зарагван и почти окрилен, инсталирах двата диска. И какво да вижда! Еми

**играта на нищо не прилича
и просто е много зле...**

Като за начало – настройката на клавишите е направена по възможно най-трудния и некомфортен начин, а тези по default са просто невъзможни за употреба. Второ – обявената “феноменалната” графика е пълен боклук – водните повърхности изглеждат глупава и нереалистично.

направен несконпосано, а и при него се виждат още повече недостатъците на играта.

Като цяло в Turok цари безумие – враговете са някакви крокодилоподобни твари, част от които са извадени от праисторическия музей, а останалите са родени от главите на гламави геймдизайнери. Те са грозни, недобре пипнати и лошо текстурирани. А и нашият герой явно обладава повече от 2 ръце – в един момент той дори успява да стреля с лък, докато виси хванат с две ръце за лиана над пропаст. А може би се крепи само със силата на своята мисъл? Кои знае... Има и още куп недомислици и шуротии, за които нямам време и място да говоря. Така че ако сте бил фен на серията игри, по-добре не си разваляйте впечатлението.

Пеню Дачев

P.S. Все пак по темата за индианеца има нещо интересно – комиксът, наречен Turok: Son Of Stone, издаван от Dell Publishing. Първият брой е излязъл декември 1954 г., а последният – от ноември 1980-та, се нарича The Last Arrow. След това Valient Comics го купуват и идва времето на Turok: Dinosaur Hunter, за които вече знаете мнението ми.

KIDDIE SHOOTER

графика

звук

геймплей

общо

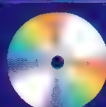
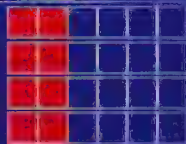
издател

сайт

хардуер

софтуер

платформа



2 CD

Acclaim

<http://turok.com/evolution>

Pentium 600 MHz, 128 MB RAM

Windows All, DirectX 8.1

PC, GameCube, PS2, PS, Xbox

**СПИСАНИЕ
С ОТНОШЕНИЕ**

НIP-НОP

НОКАУТ



Абракадабра! От шапката на Maxis пред вас не изскоча невинно бяло зайче, а последният експанжън, обвит в пушек и бляскави искри.

The Sims

Makin' Magic

EXPANSION PACK

Нека направя едно уточнение – статията е само за фенове на сериала. Тези, които не се кефят, по-добре да отворят на някоя друга страница. Защото експанжънът си го бива и ако вие не сте от верните почитатели, няма да разберете възторга ми. Но ако пък преди The Sims 2 искате да се присъедините към sims-лагера, то сега е моментът. И така, в този епизод ще си играем на

Вещици и магове

Безумна тема, която е поредното доказателство, че американското общество загива от скука и е готово да измисля все по-смахнати теми за симулация, за да оцелва сивото си съществуване. Този път резултатът е повече от приятен. The Sims си е същият, какъвто го познавате – женките имат нервни пристъпи, мъжете не си мият чиниите след вече-

ря, но вече имат нов начин за развлечения – магиите. Те са достъпни за притежателите на магическа пръчка, която заедно с наръчник за магии и заклинания един обикновен ден се появяват, оставени от странстващ циганин (можем да го наречем и ром или номад, за да не разпалваме расизъм по невнимание).

Темата за номадите е застъпена и в декорите, и в оформлението на Magic Town. Това е мястото, откъдето се сдобивате с необходимите ви съставки за заклинанията и общувате със сродни души, обвързани с магията. И покрай това припечелвате и някой лев – било то стандартен или вълшебен, на събиранята на магьосниците, където мерите сили с останалите и доказвате колко сте вещь в занаята. В магическия град сякаш сте на панаир – има най-различни въртележки, гълтачи на огън, магове, пробождащи невинни красавици с остри саби и прелитащи вещици.

Елементите от интериора също са синхронизирани с новата тема – столове от човешки кости, средновековни знамена и домашни олтари, посветени на светиите-покровители на древния занаят. Чекрък за златна нишка, приспособения за добиване на мед и пчелен восък, бучка за масло... Ако се питате на кого са му нужни тия екзотиките, то не сте закърмен с магия. Защото три части пчелен восък правят заклинание, с

помощта на което се превръщате в такова животно, каквото ви виждат хората, с които живеете. Или равни части масло, отровни гъби и екстракт от крастава жаба, чрез които правите заклинание за трансформиране на хората в плъхове. Или прислужницата в скелет. Но за това е нужна друга магия. Въобще намирането на нужните съставки невинаги е лесна задача. Например има случай, в който изпълнявате квестове, за да се доберете до пилешка кост или драконови нокти. И още безумия, гарантиращи ви fun от висок клас.

Ще ви призная, че този път реших да оставя оригиналния саунд на Sims-a, за разлика от обикновено, когато играя на някоя любима селекция от тръпки. Или чувството ми за хумор се е променило, или речта на симовете е станала по-мелодична, но не се изгразних на бръщолевиците им. Не очаквайте чудеса в графично отношение. Maxis явно ги пазят за The Sims 2. Не виждам обаче на кого му е нужна спираща гъха триизмерност, когато на дневен ред са по-отговорни задачи – да се внесе хармония в отношенията на вашите виртуални деца, да се балансират и насочат в правилната за тях посока на развитие – било то сервитьор или вещица от нов тип. И ако заблудените геймъри си мислят, че това е проста работа, то е само защото не им стиска да премерят сили в този невероятен симулатор на човешко поведение.

desi/re

СИМУЛАТОР

графика

звук

геймплей

общо

издател

сайт

хардуер

софтуер

платформа

Maxis/EA

http://thesims.ea.com/

Pentium 450 MHz, 128 MB RAM

Windows 9x/XP/2000, DirectX 8.1

PC

2CD + The Sims



Легендите за смелите и безкористни герои не умират. Те просто възкръсват, подобно на старите класически игри!

Робин Хуг: Защитник на короната е своеобразен римейк на една класическа и позабравена култова игра от епохата на по-дъртите геймъри като мен. Тя е създадена първоначално за Amiga през далечната 1986-та и по-късно е портната за PC. В нея можехме участваме в смъртоносни битки, да обсаждаме замъци, да се сражаваме с мечове и да се съревноваваме в рицарски турнири. Естествено, иде реч за Defender of the Crown. Но сега ще поемем управлението не на един от четирите саксонски лорда, а на най-вitalния герой – легендарния Робин Хуг. Ще се опитаме да спасим Англия от тиранията на принц Джон и шерифа на Нотингхам в един римейк с всеотрапен геймплей, аркаден привкус и забавен сюжет.

Уникален жанр

Трудно е да се определи какъв точно е жанрът на тази игра. Най-общо бихме могли да го поставим в рамките на екшън-стратегии. Но и това няма да е твърде точно, тъй като в Robin Hood: Defender of the Crown ще срещнем елементи и от ролевите игри. Основното действие в нея се развива на една голяма стратегическа карта, разделена на тридесет и осем територии, които представляват разпокъсаната от враждуващите лордове добра стара Англия. То протича на ходове, а вашата основна цел, как-

то помага на един същински робин-хуовец, е да превземете замъка на принц Джон и да натрупате необходимите жълтици, за да платите откуп за освобождаването на истинския крал на Англия – Ричард Лъвското сърце. За тази цел ще трябва да съберете армия от селяни, стрелци, пешаци, рицари и катапулти и да я поведете срещу останалите лордове.

Протичането на сраженията се свежда до два основни момента – директни битки и обсади на крепости. При първия действието се прехвърля на една шахматоподобна дъска, където ръководите войниците си в реално време. Колкото по-добре се справяте, толкова по-нови умения ще отключавате за нуждите на своята армия. При обсадите нещата стоят доста по-различно. Избирате коя от страните на крепостта желаете да обстрелвате с катапулти (гледната точка е зад тях) и започвате атаката в един доста по-жив стил на игра. Лошото в случая е, че разполагате с твърде кратко време и трябва да се прицелвате бързо и умело. От това зависи дали ще превземете крепостта или не.

Аркадни елементи

Подобно на своя първоизточник Robin Hood: Defender of the Crown е обогатен и с няколко мини-игри. В тях ще нападате каравани от някое гърво (гледната точка е от първо лице, а вие

ACTION STRATEGY

графика		
звук		
геймплей		
общо		
издател	Atomic Planet Entertainment / Capcom	
сайт	http://www.capcom.com/robinhood	
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows 9x/XP/2000, DirectX 9	
платформа	PC, X-Box, PS2	

стреляте с лък), ще плякосвате замъци с помощта на своя верен меч, ще спасявате девойки в опасност или ще участвате в рицарски турнири за слава, пари и земи! Тези неща изграждат аркадния елемент в играта. Той внася допълнително разнообразие в геймплея и го прави жизнен и увлекателен.

Но тук се наблюдават и някои от основните недостатъци на този римейк. Битките с мечовете са малко дървени по отношение на видовете удари, а камерата е твърде нестабилна и често застава в най-неподходящата позиция. Що се отнася до атаките с лък – те пък са твърде трудни, а пък успешното им изпълнение не ви носи кой знае колко много пари.

Всичко гореспоменато е пресъздадено в едно невероятно шарено и красиво триизмерно пространство. Репликите на героите са озвучени изключително забавно и диалозите помежду им спомагат за развитието на основната история за Робин Хуг. Ще срещнете добрите стари познати от легендите за шеруудския разбойник. Малкия Джон ръководи армиите, Мериан шпионира вражеските територии, отец Тък събира парите за откуп, а сър Айвънхоу участва в рицарските турнири.

Вива ла Робин Хуг

И тъй като мястото ми свършва, ще ви кажа само едно – ако по някаква причина сте пропуснали тази класическа игра в миналото, може да поправите грешката си именно сега – с Robin Hood: Defender of the Crown. Сами ще се убедите, че във всеки от нас греме по един Робин Хуг.

Владимир Тодоров

Internet club 35

Комфортна обстановка

Pentium 4 на 1.8 GHz, GeForce 4, монитори Samsung 17"

цветен и черно-бял печат, сканиране и други компютърни услуги

Бърз интернет

Студентски град, бл. 35

96

компютъра

Internet club 35

ТАЛОУ

платаш 1...

играеш

2 часа

Студентски град, бл. 35

тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
<http://www.club-35.com>



NASCAR THUNDER 2004



»Да се въртят или да не се въртят в кръг – това не е въпрос на избор тук«

Обичате ли автомобилните спортове? Само ако сте истински фен на нагпреварите с гъх на отработени газове и асфалт, ще познавате състезанията Nascar. Или ако четете редовно PC Mania, в която ежегодно ви съобщаваме за най-новото отроче на гейм индустрията, посветено на това автомобилно съревнование.

Nascar Thunder 2004 се издава от EA Sports – безспорния лидер в областта на компютърно симулирания спорт. Това е и единствената останала игра, посветена на изконно американското надбягване с автомобили. Другите конкуренти – Nascar Heat на Hasbro Interactive и Nascar Racing на Raryus, са спрени от производство. Името Nascar е съкращение, кое-

то означава National Association of Stock Car Racing или по нашенски

„блъсканица със серийни автомобили“

Nascar-състезанията в САЩ са като кебапчетата с пържени картофи в мързелив летен ден за българина – ходиш, зяпаш, разтоварваш се. Колите са близки до серийното производство – по-скоро силно напомнят серийните си еквиваленти. Представени са само американските автомобилостроители „Форд“, GM и „Крайслер“, а общото между всичките състезатели е правилникът. Той повелява моторът да е осем цилиндров. Напомпан е с конски сили за максимална скорост около 180-190 мили в час (т.е. около 270-280 километра в час). По мощност и маневреност тези возила не могат и да се сравняват с Формула 1 или дори IndyCar, но въпреки това дават ясна представа какво би се случило, ако случайно решиш да „пооправиш“ жигулата на дядо.

Камо единствен представител на жанра и като отроче на гиганта Electronic Arts, Nascar Thunder 2004 включва имената на актуалните Nascar-звезди плюс реплики на актуалните Nascar-TV коментатори. У нас обаче едва ли тези имена ще го-

ворят на някого нещо. В този смисъл далеч по-интересно звучи наличието на 23-те писти в състезанието Winston Cup плюс класическия овал на една от американските мото-легенди – пистата Daytona.

Нагпревара по овала

Когато започвате играта, създавате профил на своя състезател и избирате автомобил. След това можете да подобрите измежду няколко типа игра, като особен интерес заслужава „Кариера“. В нея получавате 4 милиона долара кеш от спонсори, слабоват автомобил и възможност да докажете потенциала си на някой от овалите. С напредването на кариерата ви автомобилът ще се развива или ще тъпче на едно място – всичко зависи от вас. Неприятно впечатление обаче прави сравнително бавната акселерация в придобитите възможности – така ще трябва да карате много пъти по 20-30 обиколки, преди да можете дори да си помислите за победа. Блях, тъ-по.

Във всеки един от другите модули обаче можете сами да повлияете върху шанса си за победа. Возията на Nascar-колите е донякъде автентична като се създава реално усещане за скоростта. Похвално е, че намесите върху настройките на автомобила, правени в бокса, се отразяват забележимо на поведението на автомобила. Така бързо можете да прецените кога настройките на спойлера са правилни и кога не. Графичният енджин позволява високи разделителни способности и детайлност на графиката. Естествено, ако има желязо във вашата кутия, което да поеме изчислителната задача.

Nascar Thunder 2004 е последният мохикан в своята все по-тъсна ниша. Това в никакъв случай не омаловажава положителните му качества – добра графика, отличен саундтрак и звукови ефекти, приятно автозабавление. Единствено скуката от търкалянето по овал ще ви подсети, че понякога чистото техническо съвършенство не е всичко на земята.

Александър Бойчев

АВТОСИМУЛАТОР

графика		 1 CD
звук		
геймплей		
общо		
издател	EA Sports	
сайт	www.easport.com	
хардвер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+	
платформа	PC, X-Box, PS2	

Internet club 35

ТАЛОН

96

компютъра

Студентски проз. на 35

тел. 634231, 634232, 634233, 634234, 634235, 634236, 634237, 634238, 634239, 634240, 634241, 634242, 634243, 634244, 634245, 634246, 634247, 634248, 634249, 634250, 634251, 634252, 634253, 634254, 634255, 634256, 634257, 634258, 634259, 634260, 634261, 634262, 634263, 634264, 634265, 634266, 634267, 634268, 634269, 634270, 634271, 634272, 634273, 634274, 634275, 634276, 634277, 634278, 634279, 634280, 634281, 634282, 634283, 634284, 634285, 634286, 634287, 634288, 634289, 634290, 634291, 634292, 634293, 634294, 634295, 634296, 634297, 634298, 634299, 634300, 634301, 634302, 634303, 634304, 634305, 634306, 634307, 634308, 634309, 634310, 634311, 634312, 634313, 634314, 634315, 634316, 634317, 634318, 634319, 634320, 634321, 634322, 634323, 634324, 634325, 634326, 634327, 634328, 634329, 634330, 634331, 634332, 634333, 634334, 634335, 634336, 634337, 634338, 634339, 634340, 634341, 634342, 634343, 634344, 634345, 634346, 634347, 634348, 634349, 634350, 634351, 634352, 634353, 634354, 634355, 634356, 634357, 634358, 634359, 634360, 634361, 634362, 634363, 634364, 634365, 634366, 634367, 634368, 634369, 634370, 634371, 634372, 634373, 634374, 634375, 634376, 634377, 634378, 634379, 634380, 634381, 634382, 634383, 634384, 634385, 634386, 634387, 634388, 634389, 634390, 634391, 634392, 634393, 634394, 634395, 634396, 634397, 634398, 634399, 634400, 634401, 634402, 634403, 634404, 634405, 634406, 634407, 634408, 634409, 634410, 634411, 634412, 634413, 634414, 634415, 634416, 634417, 634418, 634419, 634420, 634421, 634422, 634423, 634424, 634425, 634426, 634427, 634428, 634429, 634430, 634431, 634432, 634433, 634434, 634435, 634436, 634437, 634438, 634439, 634440, 634441, 634442, 634443, 634444, 634445, 634446, 634447, 634448, 634449, 634450, 634451, 634452, 634453, 634454, 634455, 634456, 634457, 634458, 634459, 634460, 634461, 634462, 634463, 634464, 634465, 634466, 634467, 634468, 634469, 634470, 634471, 634472, 634473, 634474, 634475, 634476, 634477, 634478, 634479, 634480, 634481, 634482, 634483, 634484, 634485, 634486, 634487, 634488, 634489, 634490, 634491, 634492, 634493, 634494, 634495, 634496, 634497, 634498, 634499, 634500, 634501, 634502, 634503, 634504, 634505, 634506, 634507, 634508, 634509, 634510, 634511, 634512, 634513, 634514, 634515, 634516, 634517, 634518, 634519, 634520, 634521, 634522, 634523, 634524, 634525, 634526, 634527, 634528, 634529, 634530, 634531, 634532, 634533, 634534, 634535, 634536, 634537, 634538, 634539, 634540, 634541, 634542, 634543, 634544, 634545, 634546, 634547, 634548, 634549, 634550, 634551, 634552, 634553, 634554, 634555, 634556, 634557, 634558, 634559, 634560, 634561, 634562, 634563, 634564, 634565, 634566, 634567, 634568, 634569, 634570, 634571, 634572, 634573, 634574, 634575, 634576, 634577, 634578, 634579, 634580, 634581, 634582, 634583, 634584, 634585, 634586, 634587, 634588, 634589, 634590, 634591, 634592, 634593, 634594, 634595, 634596, 634597, 634598, 634599, 634600, 634601, 634602, 634603, 634604, 634605, 634606, 634607, 634608, 634609, 634610, 634611, 634612, 634613, 634614, 634615, 634616, 634617, 634618, 634619, 634620, 634621, 634622, 634623, 634624, 634625, 634626, 634627, 634628, 634629, 634630, 634631, 634632, 634633, 634634, 634635, 634636, 634637, 634638, 634639, 634640, 634641, 634642, 634643, 634644, 634645, 634646, 634647, 634648, 634649, 634650, 634651, 634652, 634653, 634654, 634655, 634656, 634657, 634658, 634659, 634660, 634661, 634662, 634663, 634664, 634665, 634666, 634667, 634668, 634669, 634670, 634671, 634672, 634673, 634674, 634675, 634676, 634677, 634678, 634679, 634680, 634681, 634682, 634683, 634684, 634685, 634686, 634687, 634688, 634689, 634690, 634691, 634692, 634693, 634694, 634695, 634696, 634697, 634698, 634699, 634700, 634701, 634702, 634703, 634704, 634705, 634706, 634707, 634708, 634709, 634710, 634711, 634712, 634713, 634714, 634715, 634716, 634717, 634718, 634719, 634720, 634721, 634722, 634723, 634724, 634725, 634726, 634727, 634728, 634729, 634730, 634731, 634732, 634733, 634734, 634735, 634736, 634737, 634738, 634739, 634740, 634741, 634742, 634743, 634744, 634745, 634746, 634747, 634748, 634749, 634750, 634751, 634752, 634753, 634754, 634755, 634756, 634757, 634758, 634759, 634760, 634761, 634762, 634763, 634764, 634765, 634766, 634767, 634768, 634769, 634770, 634771, 634772, 634773, 634774, 634775, 634776, 634777, 634778, 634779, 634780, 634781, 634782, 634783, 634784, 634785, 634786, 634787, 634788, 634789, 634790, 634791, 634792, 634793, 634794, 634795, 634796, 634797, 634798, 634799, 634800, 634801, 634802, 634803, 634804, 634805, 634806, 634807, 634808, 634809, 634810, 634811, 634812, 634813, 634814, 634815, 634816, 634817, 634818, 634819, 634820, 634821, 634822, 634823, 634824, 634825, 634826, 634827, 634828, 634829, 634830, 634831, 634832, 634833, 634834, 634835, 634836, 634837, 634838, 634839, 634840, 634841, 634842, 634843, 634844, 634845, 634846, 634847, 634848, 634849, 634850, 634851, 634852, 634853, 634854, 634855, 634856, 634857, 634858, 634859, 634860, 634861, 634862, 634863, 634864, 634865, 634866, 634867, 634868, 634869, 634870, 634871, 634872, 634873, 634874, 634875, 634876, 634877, 634878, 634879, 634880, 634881, 634882, 634883, 634884, 634885, 634886, 634887, 634888, 634889, 634890, 634891, 634892, 634893, 634894, 634895, 634896, 634897, 634898, 634899, 634900, 634901, 634902, 634903, 634904, 634905, 634906, 634907, 634908, 634909, 634910, 634911, 634912, 634913, 634914, 634915, 634916, 634917, 634918, 634919, 634920, 634921, 634922, 634923, 634924, 634925, 634926, 634927, 634928, 634929, 634930, 634931, 634932, 634933, 634934, 634935, 634936, 634937, 634938, 634939, 634940, 634941, 634942, 634943, 634944, 634945, 634946, 634947, 634948, 634949, 634950, 634951, 634952, 634953, 634954, 634955, 634956, 634957, 634958, 634959, 634960, 634961, 634962, 634963, 634964, 634965, 634966, 634967, 634968, 634969, 634970, 634971, 634972, 634973, 634974, 634975, 634976, 634977, 634978, 634979, 634980, 634981, 634982, 634983, 634984, 634985, 634986, 634987, 634988, 634989, 634990, 634991, 634992, 634993, 634994, 634995, 634996, 634997, 634998, 634999, 635000, 635001, 635002, 635003, 635004, 635005, 635006, 635007, 635008, 635009, 635010, 635011, 635012, 635013, 635014, 635015, 635016, 635017, 635018, 635019, 635020, 635021, 635022, 635023, 635024, 635025, 635026, 635027, 635028, 635029, 635030, 635031, 635032, 635033, 635034, 635035, 635036, 635037, 635038, 635039, 635040, 635041, 635042, 635043, 635044, 635045, 635046, 635047, 635048, 635049, 635050, 635051, 635052, 635053, 635054, 635055, 635056, 635057, 635058, 635059, 635060, 635061, 635062, 635063, 635064, 635065, 635066, 635067, 635068, 635069, 635070, 635071, 635072, 635073, 635074, 635075, 635076, 635077, 635078, 635079, 635080, 635081, 635082, 635083, 635084, 635085, 635086, 635087, 635088, 635089, 635090, 635091, 635092, 635093, 635094, 635095, 635096, 635097, 635098, 635099, 635100, 635101, 635102, 635103, 635104, 635105, 635106, 635107, 635108, 635109, 635110, 635111, 635112, 635113, 635114, 635115, 635116, 635117, 635118, 635119, 635120, 635121, 635122, 635123, 635124, 635125, 635126, 635127, 635128, 635129, 635130, 635131, 635132, 635133, 635134, 635135, 635136, 635137, 635138, 635139, 635140, 635141, 635142, 635143, 635144, 635145, 635146, 635147, 635148, 635149, 635150, 635151, 635152, 635153, 635154, 635155, 635156, 635157, 635158, 635159, 635160, 635161, 635162, 635163, 635164, 635165, 635166, 635167, 635168, 635169, 635170, 635171, 635172, 635173, 635174, 635175, 635176, 635177, 635178, 635179, 635180, 635181, 635182, 635183, 635184, 635185, 635186, 635187, 635188, 635189, 635190, 635191, 635192, 635193, 635194, 635195, 635196, 635197, 635198, 635199, 635200, 635201, 635202, 635203, 635204, 635205, 635206, 635207, 635208, 635209, 635210, 635211, 635212, 635213, 635214, 635215, 635216, 635217, 635218, 635219, 635220, 635221, 635222, 635223, 635224, 635225, 635226, 635227, 635228, 635229, 635230, 635231, 635232, 635233, 635234, 635235, 635236, 635237, 635238, 635239, 635240, 635241, 635242, 635243, 635244, 635245, 635246, 635247, 635248, 635249, 635250, 635251, 635252, 635253, 635254, 635255, 635256, 635257, 635258, 635259, 635260, 635261, 635262, 635263, 635264, 635265, 635266, 635267, 635268, 635269, 635270, 635271, 635272, 635273, 635274, 635275, 635276, 635277, 635278, 635279, 635280, 635281, 635282, 635283, 635284, 635285, 635286, 635287, 635288, 635289, 635290, 635291, 635292, 635293, 635294, 635295, 635296, 635297, 635298, 635299, 635300, 635301, 635302, 635303, 635304, 635305, 635306, 635307, 635308, 635309, 635310, 635311, 635312, 635313, 635314, 635315, 635316, 635317, 635318, 635319, 635320, 635321, 635322, 635323, 635324, 635325, 635326, 635327, 635328, 635329, 635330, 635331, 635332, 635333, 635334, 635335, 635336, 635337, 635338, 635339, 635340, 635341, 635342, 635343, 635344, 635345, 635346, 635347, 635348, 635349, 635350, 635351, 635352, 635353, 635354, 635355, 635356, 635357, 635358, 635359, 635360, 635361, 635362, 635363, 635364, 635365, 635366, 635367, 635368, 635369, 635370, 635371, 635372, 635373, 635374, 635375, 635376, 635377, 635378, 635379, 635380, 635381, 635382, 635383, 635384, 635385, 635386, 635387, 635388, 635389, 635390, 635391, 635392, 635393, 635394, 635395, 635396, 635397, 635398, 635399, 635400, 635401, 635402, 635403, 635404, 635405, 635406, 635407, 635408, 635409, 635410, 635411, 635412, 635413, 635414, 635415, 635416, 635417, 635418, 635419, 635420, 635421, 635422, 635423, 635424, 635425, 635426, 635427, 635428, 635429, 635430, 635431, 635432, 635433, 635434, 635435, 635436, 635437, 635438, 635439, 635440, 635441, 635442, 635443, 635444, 635445, 635446, 635447, 635448, 635449, 635450, 635451, 635452, 635453, 635454, 635455, 635456, 635457, 63545

Преди брой имах възможността да ви представя игра на тема плажен футбол – Pro Beach Soccer. Тя беше по-скоро успешна интерпретация на едноименния спорт. Не особено претенциозна графика, сравнително добър звук и приятен геймплей. Но все пак и издателят не беше кой да е, а именно Wanadoo. Е, този месец пак имам възможността да прегледам за вас плажен футбол. Този път издателят е безизвестната, поне за мен, фирма Red Fire, а крайният резултат – по-скоро куц.

Преди всичко искам да подчертая, че играта дори не може да стъпи и на малкото пръстче на произведени-



XXXtreme BEACH SOCCER

Лятото отдавна мина, но изглежда, че за хората от световно неизвестната фирма Red Fire то едва сега започва

ето на Wanadoo. Тя е изключително опростена и единственото, което може да ви сполети, е да разрушите някоя и груга мозъчна клетка или част от интериора на дома си.

Играта е замислена да грабне феновете на плажния футбол с помощта на мадамите-футболисти, които вместо да играят с екипи, тичат по пясъчното игрище

само по едни монокини

Та така... Все пак заглавието може би може да ни предложи нещо?

Но да караме подред. При първото стартиране ще трябва да направите настройките на графиката не от

къде да е, а от конзола в Windows. Но те пък и едни опции – имате възможност само да изберете разделителната способност от 800x600 до 1024x768 и това е. После игра ред на самата "игра". Пред вас се появява едно неособено красиво направено меню само с по една опция за настройване на контролите, на музиката (която е като адско наказание за ушите и аз побързах веднага да я настроя на "Off") и избор за започване на турнир или приятелски мач. Турнирът ви предоставя възможност да изберете отбор и да се изправите срещу други тимове в борбата за златната купа на плажния футбол. Приятелски мач е ясен – избор на отбор, стадион и т.н.

Имате на разположение 32 отбора, които представляват представители на различни страни. България, за добро или лошо, не присъства. Самите тимове не се различават по никакви показатели, т. е. няма значени гали ще играете с Бразилия, която, между другото, е родина на плажния футбол, или с Тайван. А сега нека погледнем футболистките. Изглежда, че за хората от Red Fire

всички играчки са близначки

не видях никаква разлика между тях. Просто е направен един player model и един skin са копирани за всички останали отбори. Някои от мадамите носят слънчеви очила и това е единствената разлика.

Особено важен аспект в футболните симове е камерата. В XXXtreme Beach Soccer тя е повече от лошо направена. Изгледът е само един – близо до играча и по никакъв начин не може да се сменя.

Последния пирон в ковчега на отпочето на Red Fire е графиката. Тя е под всякаква критика. Самите футболистки, освен че са напълно идентични, са и страшно вдървени, горките. Все едно са издялани от някой пън. Публиката е "залепена" отстрана на стадиона. Изобщо положението не е розово.

За звука може да се каже същото – има само един track, който се повтаря през 30-40 секунди.

Тази игра не става за нищо друго, освен за подарък на човек, който мразите изключително много. :-)

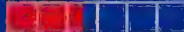
Кирил Илиев

ЕРОТИЧЕН ФУТБОЛЕН СИМУЛАТОР

графика



звук



геймплей



общо



издател

Red Fire

сайт

<http://www.redfiresoft.de/>

хардуер

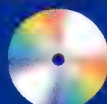
P 500 MHz, 128 MB RAM, 3D Video

софтуер

Windows All, DirectX 8.1

платформа

PC



1 CD

НОВ АДРЕС

залата **PC Mania** се премести на
ул. Шандор Петъофи №24-26
(на ъгъла с ул. Иван Рилски)
телефон 952 09 55



Удобна връзка с Мрежата.

ВКЛЮЧИ СЕ!

Високоскоростен кабелен Интернет
от първия и технологично най-
развит доставчик в България

24-часов достъп през оптичната
ни мрежа

денонощно техническо обслужване

удобно плащане във всички офиси,
по телефон или Интернет

9 7000 7 дни в седмицата

ЕВРАКОМ
кабел

fiber Direct!
<http://fiber.headoffice.com>



ПУБЛИКУВАНИ БЯХА ПЪР- ВИТЕ ОФИЦИАЛНИ ИЗОБ- РАЖЕНИЯ НА PSP

На 5-ти ноември Кен Кутараги, наричан от мнозина "бащата на PlayStation", демонстрира на среща с не-назван инвеститор първите официалните концептуални изображения на PSP (съкратено от "PlayStation Portable", или "преносим PlayStation"). Новата преносима конзола на Sony бе анонсирана на тазгодишното изложение E3 в Лос Анджелис, като фирмата гигант заяви от самото начало своята нескривана амбиция да утвърди PSP като "уолкмена на бъдещето". В изявлението си от 6-ти ноември Кутараги сам все пак уточни, че публикуваните изображения в никакъв случай не са окончателни и до евентуалната премиера на PSP концепцията може да се промени до неузнаваемост. Очаква се финалният "фасон" на PSP да бъде демонстриран на E3 2004.

Някои от детайлите около PSP все пак са почти окончателни. Като например размера на екрана - 480 x 272 пиксела (срещу галеч по-скром-

ните 176 x 208 пиксела на N-Gage) и широкоекранен профил 16:9. Както сигурно си спомняте, медията на PSP е кръстена UMD или "Universal Media Device" и представлява 60 милиметров, двустранен оптичен диск с капацитет 1.8 GB. Виеокомпресията, която ще поддържа PSP, е MPEG4, а по предварителни предвиждания мини-конзолата ще може да показва около два часа виео запис с DVD качество.

Sony все така сериозно се замислят дали да не направят PSP и мобилен телефон, по примера N-Gage, като засега се предвиждат възраден USB 2.0 и безжична комуникация. На пресконференцията, последвала изявлението, Кен Кутараги е заявил съвсем намерението на Sony да се пребори с конкуренцията не само на N-Gage, но и GameBoy и дори на музикалния плейър на Apple - iPod.



По всичко личи, че ни очаква една повече от интересна 2004-та година. Вероятно горе-долу по това време следващата година ще бъдат ясни параметрите на следващото поколение от домашни конзоли. Но явно ще стане "горещо" още към средата на годината, когато Sony ще покажат своята нова играчка PSP в нейния окончателен блясък. Какво да кажа, освен че PSP изглежда не просто обещаващо, а напразно сензационно. Поне като концепция. Дано само цената ѝ не се окаже не по-малко сензационна.

Ивелин Г. Иванов



DOG'S LIFE

чета. Но симулация?! Мен ако питате, Dog's Life си е чиста проба екшън-приключение. Само дето този път цялата мръсна, геройска работа трябва да свърши едно куче. Запознайте се Джейк – пес с неопределена порода, безкраен запас от свободно време и... слабост към Дейзи. Чаровната (поне според Джейк) кучка... представителка на противния пол от същия животински вид бива отвлечена от подли кучкари и оттук започва всичко в тази игра. Джейк ще трябва да прекоси Щатите, за да открие и спаси Дейзи, осуетявайки пъклените планове на злата мис Пийчис.

М-га, звучи точно като история към филм на Дисни, с всичките ѝ плюсове и минуси. Историята в тази игра обаче далеч не е толкова важна. Интересните неща в Dog's Life са следствие по-скоро от това, че тази игра някак успява да те накара да мислиш и действаш като куче. В известни граници, разбира се. След около час игра на детето, аз все пак не легнах по гръб, за да пробвам да си оближа... лапите. Маймана настроена, в Dog's Life можете да правите куп кучешки номера, като например да ровите гунки, да носите предмети, да плувате, да лаеете (разбира се!), да маркирате територия и дори да облекчавате някои свои по-сериозни нужди, там, където ви завалява необходимостта. За онези от вас, които тъкмо сподавиха една яка прозявка, ще кажа, че всичко това се оказва учудващо забавно. Особено в комбинация с факта, че авторите на Dog's Life са ни дали свободата да се мотаме на воля из нивата и да експериментираме с резултата от действията на Джейк.

Друга сериозна тръпка в Dog's Life са "кучешките предизвикателства". Става въпрос за мини-игри, в които ще трябва да победите други кучета в състезания по бързо копане на

гунка, в дърпане на парцал (кучешкото "дърпане на въже"), в откриване на аромати и т.н. Като си говорим за аромати, нека ви разясня как действа въпросният "smellovision" режим. В него, с гледна точка от първо лице, трябва да откриете различни на цвят облачета от аромати. Усещането е доста сходно с това от събирането на бонуси в джъмп енд рън игрите. С тази разлика, че (поради ограничения зрителен ъгъл) тръпката тук е най-вече в откриването на "облачетата", отколкото в това да се доберете до тях.

След всичко казано дотук, логично е да се питате – ама, това не е ли някаква "детска изричка". Ами-и-и... Честно казано, не знам. Както вече казах – детето се оказва учудващо забавно. Очаквайте окончателния отговор в ревюто на Dog's Life.



"Игрите започнаха да стават твърде еднакви", смята Дейвид Брейбън, основател на Frontier Developments, автори на Dog's Life. И като че ли наистина е прав. Още повече, че когато човекът, създал (заедно с Иън Бел) игра като Elite, има да каже нещо за оригиналността, най-добре е всички ние да си отваряме добре ушите. (Да, имам предвид точно "онзи Elite" – първата 3D игра за PC, своеобразна комбинация от стратегия, екшън и симулация, считана от мнозина за една от най-оригиналните и най-увлекателни игрални концепции на всички времена.) Уви, "доброто старо време" на Elite е вече само спомен. Време е за нови "различни" игри.

Какво всъщност е Dog's Life? Сигурно ще откриете поне един предизвикателен преглед, в който жанрът на тази игра се определя като "симулация". Да, бе! Вярно, че главният герой на Dog's Life е куче. Вярно, че в играта има и гледна точка от първо лице, т.е. през очите на кучето. Има и елемент, наречен "Smellovision" – нещо като режим, в който виждате мирозмения като разноцветни обла-

DOG'S LIFE

Влез в ролята на надъхан млад пес и ще преследваш овце, ще гониш топки, ще душиш в дупки и ще носиш к'во ли не с уста. И после дали ще се чудиш защо кучетата имали пош дъх?

Кучешкият живот е всъщност животът на Джейк, млад поинтер, който в началото на играта се оказва отвлечен от бандити заедно с приятелката си Дейзи. Но само Джейк има късмета да избяга и сега всичко е пред него, ще има нужда и от твоята помощ, разбира се, за да проследи лошите и да освободи Дейзи.

Звучи като сценарий на Дисни и честно казано такова е и усещането в играта. Перфектно за начинаещи геймъри, но и вие, закleti манияци и хардкор фенове, няма защо да се изключвате – има тонове смешки, които са специално за вас. Все едно да си препикаеш името в снега, яко е, к'во като не си на 10 (момичета, повярвайте ми).

Първо и най-важно, КУЧЕШКИ ЖИВОТ те оставя да БЪДЕШ куче. Джейк може да тича, да скача, да лае, да носи, да си заличава следите, преследва котки, всъщност всичко, което кучетата правят (с изключение на това да се бие и да се ближе по някои определени анатомични части).

Градът на действие е Кларксвил. Веднъж свободен от гангстерите, си свободен и да бъдеш куче. Можеш да изучаваш околната обстановка, да разследваш различните обитатели на района – човекоподобни и животни, и да поемаш разни мисии и предизвикателства, а пък ако искаш, просто си подскачай наоколо и лай пощальона. Но освен да се мотаеш, имаш и важна работа да вършиш и най-вече да надушваш.



PlayStation®2



DOG'S LIFE



Превключи менюто така, че да виждаш света от първо лице (или първа муцуна?) и цветовете му ще избледнеят, за да разкрият един друг свят – света на миризмите. Сега най-цветните неща пред малкия ти сладък нос ще са облаци от мирис, носещи се от разни неща: боклукчийски кофи, хора и, разбира се, други кучета. Да разпознаваш различни миризми става по-трудно на всяко ниво, научавайки се и изпълнявайки успешно задачите, печели кокал – два за Джейк, което не просто го прави щастлив, но енергичен и здрав, а и го издига сред другите кучета. Така може и да предизвикаш местния кучешки тартор (който може да си сменя породата), затова предварително си маркирай територия по стария познат начин. А ако спечелиш предизвикателството, поемаш контрола над победения и с негова помощ вече ще правиш повече неща – да се промъкваш през котешки прозорци (пробвай с Чихуахуа), да изплашиш някой грабвач (очевидно с добриermen) или да догониш левед (двухметинен в доста бърз).

КУЧЕШКИ ЖИВОТ наистина ще ти измъкне Бил съмнения ще се хареса първо на младите играчи със сладурския основен героин и първия контрол над играта. Но бързо ще спечели всички, уморени от игрите с нискима и жестокост за "възрастни". И точно както в живота, първо не си съвсем сигурен дали искаш това куче да живее в къщата ти, но само след няколко часа заедно вече се привързваше за него. Само помни, това е за цял живот, не само за Коледа!



Демонът на Everything or Nothing включва две нива, всяко от които би трябвало да ни даде добра идея за двата основни аспекта в геймплея на играта. В първото, кръстено "Центърът за нанотехнологии" Бонг трябва да "обезвреди" гигантски изследователски център (занимаващ се очевидно не с каквото трябва), който представлява странен хибрид между небостъргач и язовирна стена. Звучи странно, наистина, но не мога да се сетя за по-добър начин да ви опиша това чудо на архитектурата. Всъщност, то върши чудесна работа за целите на нивото, тъй като основната тръпка в него е спускането "а ла Спайърмен" от върха чак до основите с помощта на стоманено въже.

Но преди да продължа със събитията от първото ниво на демона, не мога да не спомена две думи за графиката на Everything or Nothing. Всъщност, гумата може да е и само една и тя е – "страхотна!" Хората от EA окончателно са хванали цаката на PS2 и във всяка нова игра изцеждат неговия вече позастаряващ хардуер до последната капка. Като начало, моделите на персонажите (особено този на Бонг!) са невероятно детайлни и се движат просто безупречно. Текстурите, сенките, осветлението, всичко това е на невероятно ниво. Истинският хит обаче безспорно са "специалните ефекти". Такива взривове, такъв дим, такъв огън (плюс всичко останало, което можете да свържете с "разрушителната" натура на Бонг) съм виждал единствено в новата Lord of the Rings игра на EA – The Return of the King.

Спускането на 007 от покрива до основите на рушачия се със страш-

на сила изследователски център включва и поредица от "междинни спурки". Става въпрос за нещо като тераси по фасадата на постройка-



та, на които Бонг все пак трябва да кацне за малко, било то за да свърши някоя гребна задача (като хвърлянето на още една бомба с часовников механизъм, да речем), било за да се отърве от досадните преследва-

чи. Без излишни заобикалки ще кажа, че авторите на играта май са се поувлекли в желанието си да ни дадат богат арсенал от умения. Бонг просто може да прави твърде много неща! Два вида прицелване, промъкване плюс надзъртане иззад стени, ръкопашни бойни умения, сравними с тези на героите от Tekken, възможност за използване на "случайни" предмети и устройства, и т.н., и т.н. Какво лошо има във всичко това ли? Три неща. Първо, геймплей елементите са твърде много, за да се използват пълноценно и с лекота. Второ, нито един от тях не е изпипан както трябва. И, трето, всичко това е полуавтоматизирано, т.е. играта сама върши черната работа, а на нас остава просто да натискаме копчетата без да трябва да се замисляме особено защо и как. Прибавете към всичко това и една ужасна, ама наистина ужасна на моменти камера и ще разберете защо вече ме ползват тръпки на съмнение относно пълната версия на Everything or Nothing.

Във второто ниво трябваше да управлявам пистолетен мотор, съоръжен с две картечници, ракетомет и огневъргачка, опитвайки да попреча на огромен камион цистерна да се измъкне по някакъв (ама наистина!) безкраен мост. Управлението на мотора е прилично, но всичко останало беше пълно разочарование, по-голямо дори от това от първото ниво.

Не знам, дано аз да съм бил полузаспал или твърде вкиснат този ден, та всичките ми оплаквания да са поне умерено неоснователни. Защото ужасно ми се играе добра Бонг игра с гледна точка от трето лице. Уви, по всичко личи, че такава засега не се задава.

София, ул. "Самоковско шосе" № 1

и още **44** представителства в цялата страна



SPEEDY
EXPRESS DELIVERY SERVICE

телефон за заявки: (02) 917 55 11

телефон за заявки от цялата страна: (088) 9 911 111

ОБСЛУЖВАНЕ И ЦЕНИ
БЕЗ КОНКУРЕНЦИЯ!

www.speedy.bg



Градски Куриер



Експресни
Куриерски Услуги



Карго и
Транспортни Услуги

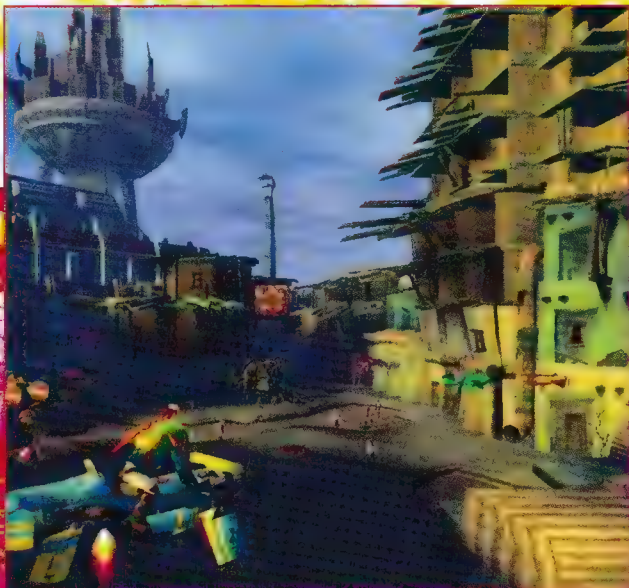


Наложен Платеж
и Покупка



Обратни Документи
и Обратна Разписка

издател: Sony | създател: Naughty Dog | жанр: Jump&Run/Action



обща оценка: 85%

**ПРЕДВИД**

Егва ли някой е очаквал Naughty Dog да се издънят точно по този показател, особено след мини-революцията, която Jak&Daxter предизвика с излизането си. Просто исках да ви уверя, след всички приказки за "по-мрачни тонове", "графика, адресирана към по-възрастната аудитория", "нов графичен стил" (и прочее обикнати от специализираната преса алабала-ници), че визията на Jak II е все така впечатляваща. Огромни нива, изпълнени с детайли и живот, чудесни анимации и все същият пълен, ултра-впечатляващ цикъл "ден-нощ". Към всичко това можете да добавите усъвършенстваната "физика" на играта, особено при превозните средства, плюс още по-добре изглеждащите светлинни ефекти.

**НОВИ ЕЛЕМЕНТИ**

Принципно, всяко от нововъведенията в играта (макар те до едно да не са никак оригинални) е добра идея... поне на хартия. И превозните средства (спидерите и ховърборда), и оръжията, а не на последно място и способността на Джак да се превръща в своята тъмна половина (в комбинацията с новите умения, които това води след себе си) са повече от добре дошли в доста поизтъркания вече jump&run жанр. Проблемът е, че Jak II прилича повече на няколко малки игри в едно, отколкото на "новото лице на jump&run жанра", както се надяваха мнозина. Да не говорим, че някой от тези "мини-игри", като управлението на спидерите например, могат да ти скъсат нервите поради недомислици в дизайна на нивата и прекален реализъм.

**ОРИГИНАЛНОСТ**

Както и да се опитват да извъртят Naughty Dog нещата, в Jak II същност няма и капка оригиналност. Играта представлява смесица от класически jump&run "номера" и елементи от някои от най-по-

пулярните елементи от нашите напоследък игри. В Haven City (нещо като базов пункт, където Джак получава мисиите си), например, ще можете да обикаляте на воля и да крадете спидери, изхвърляйки техните настоящи собственици "за борда" като торбата с вчерашния боклук. Да ви звучи познато? На живо "гежа вло"-то е още по-натрапчиво, повярвайте ми. И цялата тая безумна екстра стои като голяма шарена кръпка, лепната без дори да има някаква нужда от нея. Просто на някой май много му се иска да губи продажбите на GTA III. Уви, между "искам" и "мога" често зее бездънна пропаст.

**ПРЕДВИД НА БЪДЕЩЕТО**

Признавам си, че в един момент дори ми стана интересно какво точно ще се случи накрая. За колко други jump&run игри можете пък вие да кажете същото? Аз лично – за нито една. Новото превъплъщение на Джак също е добре замислено и изпипано (без да броим игиотската зелена "козя брадичка"). Колкото до Декстър, макар вече да не е чак толкова свеж и оригинален (просто му научихме номерата), той все така си върши чудесно работата. Далеч по-интересни са новите допълнения в галерията – до едно със свой уникален характер и графичен фасон.

**ПРЕДВИД НА ДЪЛЖИНА**

Нека ви предупредя – Jak II далеч не е "разходката в парка", която беше Jak&Daxter. Кое е определено е добра новина. Този път ще трябва здраво се поизпотих и честичко преигравах, особено докато се науча да гледам на предизвикателствата на играта с нужното уважение. Но (с изключение на двестри наистина игиотски трудни мисии) всичко това беше свързано по-скоро с приятни емоции. Другата добра новина е, че играта е дълга, наистина дълга. Гарантирам ви около двайсетина часа чисто изгово време дори да сте въртнали вече първата игра.



издател: EA | създател: EA | жанр: First Person Shooter | платформа: PlayStation2

ГЕЙМПЛЕЙ

Не знам защо се надявах, че Rising Sun ще бъде ново начало за PS2 разклонението на тази безспорно забележителна поредица. Беше повече от очевидно, че EA не смята да рискуват след феноменалния (и незаслужен) успех на Frontline Infantry, предлаганата на играча отново са престри и жонки – "придвиги се от точка А до точка Б и застреляй всички, които не са от нашите". Предишният път бяха нашите, сега са японците. А да, Rising Sun предлага плъх опит за въвеждане на Medal's елементи в геймплея, колкото да не е без хит. Уби, добре познатият "хероизъм" дизайн на нивата (за него не тегите по-далу) съчетава всяка тръпка от въпросното "промъкване".

ДИЗАЙН НА НИВАТА

Просто не мога да повярвам, че досега така и не ми е попадала някоя наистина разкриваща кривичка (освен моите собствени, хе-хе) за нова, която би трябвало да минава за "дизайн" в нивата на Medal of Honor. "Нивата" както на Frontline, така и на Rising Sun, не са нищо повече от криволинейни коридори, водещи от началото до край. Словосъчетанията "интеративна маршрутизация" и "свобода на придвигване" очевидно не говорят нищо на създателите. Деле, за малко да забравя! Някъде по нивата на Rising Sun трябва да са скрити копитата и мачетата. Защо? Ами да да, можемо, след като (и ако) ги откриете, да се върнете обратно и да си проправите път към своеобразен "шорткът" водещ в тила на някоя картенова зона, да речем.

ЗВУК

Както обикновено, на фона на звуковите ефекти на Medal of Honor

и боговете мълчат. По едно време даже се развяха как му би звучала Rising Sun, ако разполагаш с THX (израза поддържа и този съвременен стандарт) усилвател. Дори на нашите чисти говорителичета на телевизора му играта звучи повече от убедително. Предполагам, че комичните гротески са се чурили по кой канал, по даволите, дават военен филм, на мога да опитам и саундтрака на Rising Sun, който не би посрамил някоя средна имбидиозна холивудска продукция, да речем. Тъй като действието се развива кажи-речи из цяла Азия, всяка сцена на местото на събитията е придружена от нов музикален мотив, изпълнен с различни инструменти, характерни за съответното географско местоположение.



ГРАФИКА

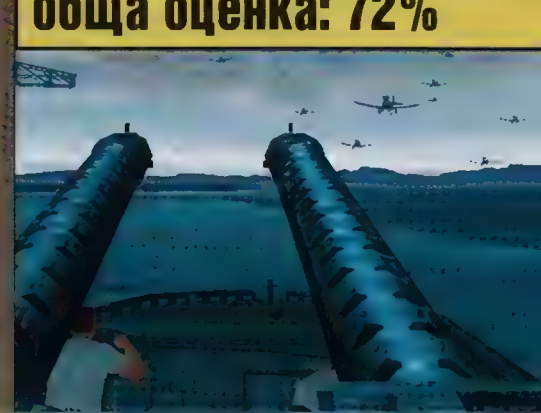
Трудно ми е да дам еднозначна оценка на графиката на Rising Sun. Възпитателният опитоз с атаката на Перл Харбър от японците е направо зашеметяващ. Отпък напътък обаче играча предлага графика от средна ръка с моментни проблемични тук и там. Екшънът на Rising Sun да се е постарал да придаде специфично оцветяване на всяка от различните "локации" в играта, но момен-

ти нивата са толкова ниско детайлни, а текстурите им толкова постни, че човек почва да се чути дали на израз конверсия на PS One игра. Сякаш авторите са изкусили толкова много време по правенето на нивото в Перл Харбър, че после им се е наложило да претупат всичко останало. Истината е, че графичният PS2 екшън на Medal of Honor отначало се нуждае от "енгеред", за което очевидно пак не е останало време.



ТРУДНОСТ

За да не ви разберете погрешно, ще кажа, че в никакъв случай не съм фин на съответните игри. Игрите трябва да бъдат достъпни за всички, а не само за групичка горадиши, които живеят, за да играят, и играят, за да живеят. EA обаче са се поувлекли в желанието си да направят поредната "игра за всички". На нормална трудност Rising Sun не крие абсолютно никакво предизвикателство. Най-високата трудност тотално ми скъса нервите, заради умрагтервенното управление на Rising Sun, за което дори не ми се иска да отварям дума. Какво то имах да кажа по въпроса, за каква бавна в реалното на Frontline.



обща оценка: 72%

PlayStation Cheats

NHL 2004 [PSX]

Лесни голове: Израейки в който и да е режим на ниво на трудност easy или beginner, веднага след като минете синята линия, натиснете бутонна за стрелба. Шайбата влиза в 9 от 10 случая.

Дуплициране на играч: Ако искате да направите дубликат на някой играч, идете в 'My NHL' и след това в 'Create Player'. След това просто трябва да напишете първото и последното име на играча, за да ви се зададе въпросът: "There is a player in the database with that name. Would you like to create a player with the same information?", изберете "Yes".

Ultimate Dynasty отбор: За да получите чудесен отбор, идете в exhibition режима, влезте в опцията за търговия и изберете всички играчи, които желаете. Стартирайте нов dynasty режим и преместете отбора си.

Скрити играчи: Това са скритите играчи в играта от групата Alien Ant Farm (AAF) и Gob: Last Name, First Name, Status
-Corso, Terence, AAF
-Cosgrove, Mike, AAF
-Mitchell, Dryden, AAF
-Zamora, Tye, AAF
Last Name, First Name, Status
-Gobzinakis, Theo, GOB
-Metal, Gabe, GOB
-Stomper, Gob, GOB
-Whacker, Tom, GOB
-Wolfman, Pat, GOB
-Would, Craig, GOB

FREEDOM FIGHTERS [PSX]

Неограничени амуниции

По време на игра натиснете T, X, K, O, X, Дя. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Получавате Rocket Launcher и други оръжия

По време на игра натиснете T, X, S, O, T, Ля. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се

появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Получавате Sniper Rifle

По време на игра натиснете T, X, K, O, T, Дя. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Получавате Uzi

По време на игра натиснете T, X, K, O, T, Г. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Получавате Shotgun

По време на игра натиснете T, X, K, O, O, Г. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Получавате Heavy Machine

По време на игра натиснете T, X, K, O, T, Д. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Получавате Nail Gun

По време на игра натиснете T, X, K, O, X, Ля. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Можете да летите

По време на игра натиснете T, X, K, O, K, Г. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Получавате Slow Motion

По време на игра натиснете T, X, K, O, O, Дя. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Ускоряване на изгровите обекти

По време на игра натиснете T, X, K, O, O, Д. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Невидимост

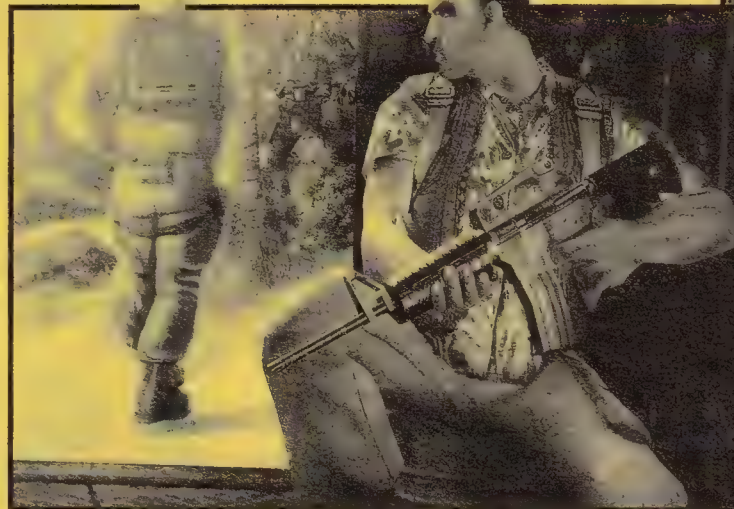
По време на игра натиснете T, X, S, O, O, Ля. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се

появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Максимална Charisma

По време на игра натиснете T, X, K, O, X, Д. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Отуване на ниво Liberty Island



Завършете успешно играта веднъж на произволно ниво на трудност.

NINJA ASSAULT [PSX]

Fireworks training режим

Вземете най-висок резултат в story режима, за да отключите Fireworks mini-game в training mode.

Magnum

Успешно завършете Final Chapter в mission mode, за да отключите Magnum в story mode.

Shotgun

Вземете "S" ранг във всички бонус training мисии, за да отключите shotgun в story mode.

Повече кредити

Може да получите допълнителни кредити до максимум 12, ако загубите всичките си кредити в някоя глава.

Mission mode Chapter 2

Успешно завършете Guren's Chapter в story mode.

Mission mode Chapter 3

Успешно завършете Gunjo's

Chapter в story mode.

Mission mode Chapter 4

Успешно завършете Aoi's Chapter в story mode.

Mission mode Chapter 5

Успешно завършете story mode.

Mission mode Final Chapter

Успешно завършете всички глави в mission mode.

NASCAR THUNDER 2004 [PSX]

Как да отключим колите на гругите състезатели?

Първо минете едно състезание в race pow. Когато влезете в настройките на race pow, направете състезание то за един състезател и сложете нивото на трудност на medium. След това изберете играча, чиято кола искате, и минете пистата. В края ѝ колата ще е отключена за употреба.

Отключване на всички FMV филмчета

Изберете Features в основното меню. Изберете Create-a-Car, след това въведете името

Seymore Cameos - Отключва всички филмчета

Dale Earnhardt Sr.

Вземете побегата на Daytona 500 в Season режим и ще отключите колите Dale Sr's Bass Pro Shops, Silver, Black #3, Coca Cola, и Legacy car.

Не мина и седмица от появата на експанжъна, и в България се проведе първият турнир по тази наистина жестока игра. На него бяха демонстрирани част от стратегията, описани по-долу. За тях мога и да гарантирам. Други са изпробвани в игра срещу 6 Hard противници на произволни карти в Skirmish режим. Но стига толкова уводни локуми – да минем към основното ястие, защото мястото е малко, а нещата за казване – много.

Общи съвети при мултиплей игра

Зависи как играете – един на един, двама на двама или FFA. Първо и най-важно – решите ли да се закулвате и да играете дефанзивно, събирайки пари за супер оръжията, то предварително си подписвате смъртната присъда (да не говорим, че в официалните сървъри е включена опцията за само едно супер оръжие на раса). Постоянно трябва да сте в движение – атаки и завладяване на нови територии. Не оставяйте противника да си поеме дъх. Не казвам “ръшвайте го”, защото всеки с над 20 игри не само че ще ви спре ръша, но и за по-малко от минута ще ви контраатакува и изнесе барабар с базата. При игра двама на двама познават силните и слабите страни на партньора си. Една от най-силните комбинации, които съм виждал, е GLA и China – докато единият бълва Battlemaster, другият произвежда Rocket Buggy-та.

В началото на играта започвате с Dozer или работник. Докато строите първата електроцентрала, поръчвате втори (при китайците първо информационна кула). Следва едновременно построяване на казарми и Supply Stash. В казармите разработвате ъпгрейда за превземане на сгради, строите двама пехотинци – те се засилват и вземат най-близките рафинерии (+1000 кредита и по 200 на всеки 3 секунди). На повечето карти на основните подстъпи към базата ви има неутрални сгради (бункери, кули, къщи) – именно те са вашата най-ефективна и евтина защита до средата на играта. На всеки един пехотинец в тях слагате по два ракетчици.

След построяването на Supply Stash-а веднага строите максималния брой работници, които най-близкото находище на работници може да поеме. При американците може и повече – докато врагът извади AA единици, ще можете да откраднете около 10000 кредита с хеликоптерите дори и от неговите кредити.

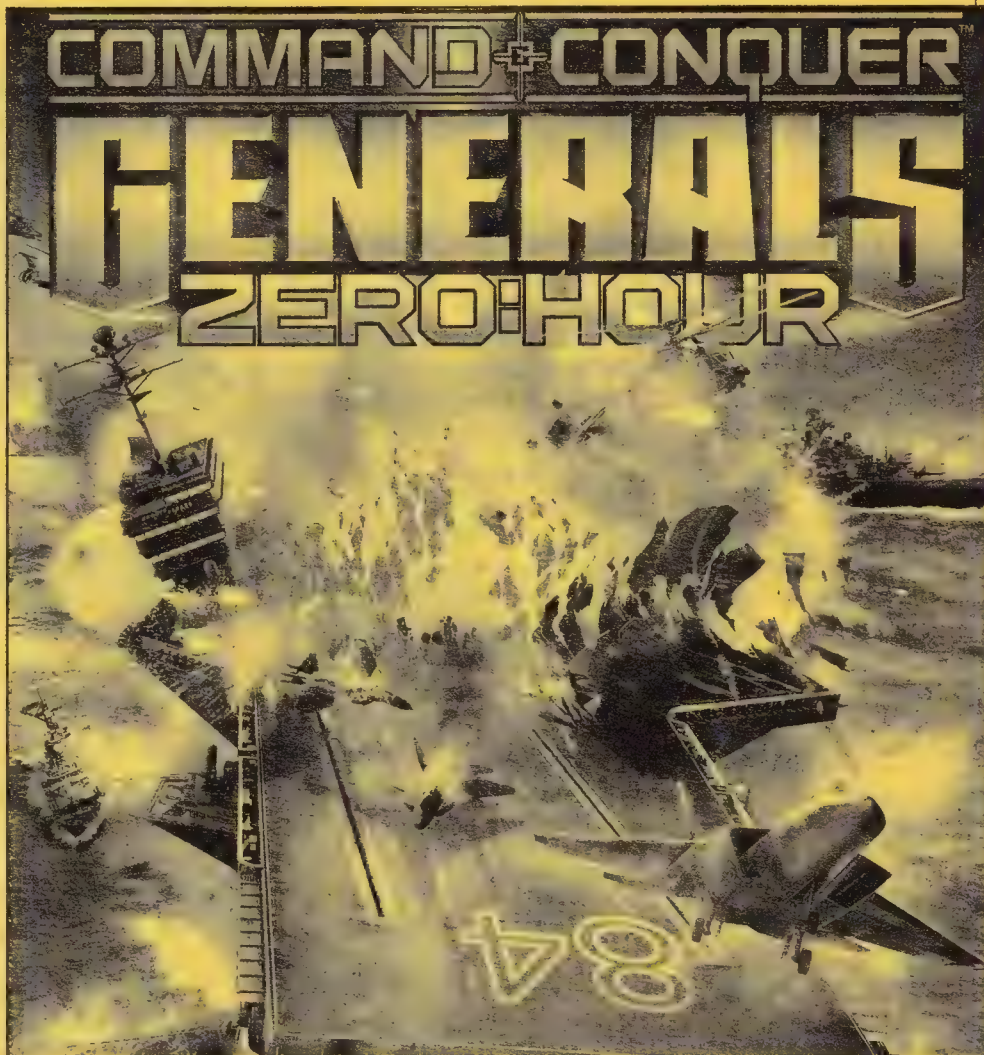
ИЗБОР НА ГЕНЕРАЛ

С новите генерали, освен новите оръжия, идват и доста различни стилове на игра. Всеки от тях си има силни страни, но си има и недостатъци, като тоталната липса на техника или оскъпяването на други. Генералите са трима:

USA – Laser General

Няма нормални танкове. Вместо Patriot ракети разполага с лазерни кули. Те също могат да си дават ин-

транспортни хеликоптери. Цената на самолетите е намалена. При този генерал нямате възможност за ранна преса над врага. За сметка на това, ако врагът пропусне да се справи с вас в началото, е обречен. Кралските раптори имат повече ракети от нормалните, по-бързо презареждат и най-важното – имат лазерна система за предпазване от ракети, което ги прави перфектни за разбиване на вражески укрепления и големи танкови сгрупвания. Проблем е голямото ко-



формация за целта и да стрелят извън обсега си. Благодарение на бъга, заради който понякога стрелят на огромно разстояние, те са най-доброто средство за стационарна защита. На три лазерни танка, строите по един Avenger – невероятно полезен срещу всяка нация – срещу China и USA – да свалят всеки самолет или хеликоптер, а срещу GLA – да неутрализират ракетните кули. Този генерал се контролира с нормални танкове, авиация или взривове.

USA – Aviation General

Няма никакви танкове. Разполага с ъпгрейд на хеликоптерите за неви-димость, кралски Раптори и бойни

личества летища, които трябва да построите (на по-малките карти няма много място за база). Могат лесно да ви контрират с неракетни AA единици (GLA – Quad truck, USA – Avenger, China – Gatling танкове и кули). Затова не позволявайте на врага да гиша. Няколко шурмови хеликоптера ще ви защитават от танкови и пехотни атаки, докато пуснете Aurora бомбардировачи.

USA – Super Weapons General

Е, това е любимият на всички кашичи генерал. :) Супер оръжията му са по-евтини и по-бързо може да ги построи. Нормалните ракетни кули са заменени с EMP кули, които обез-

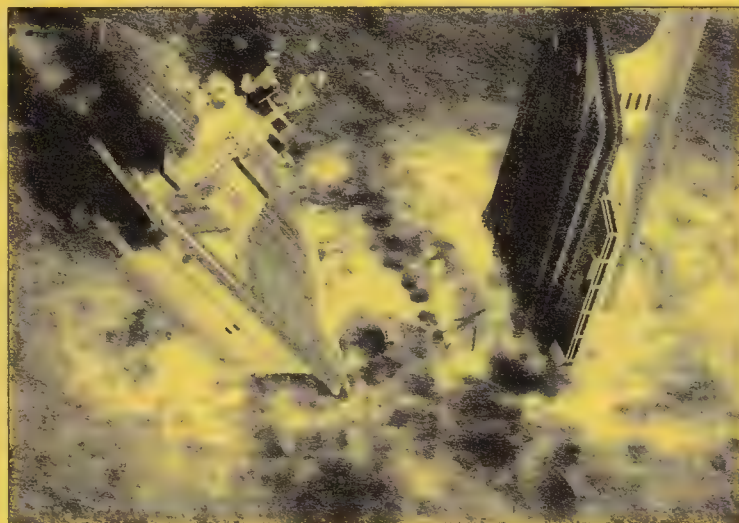
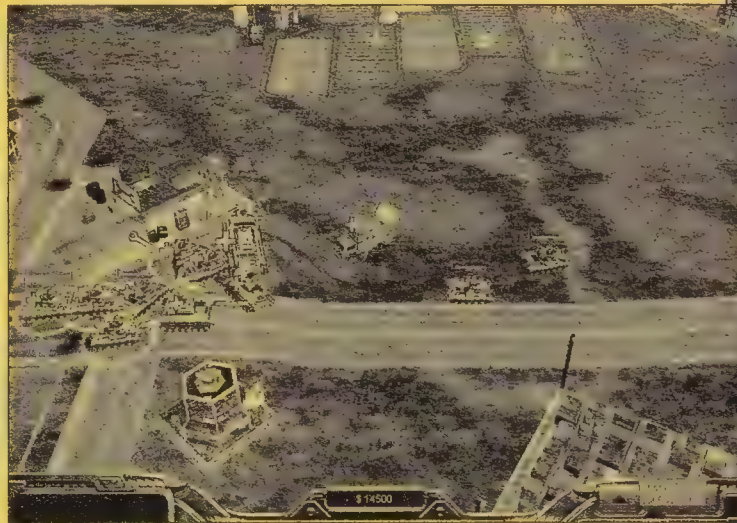
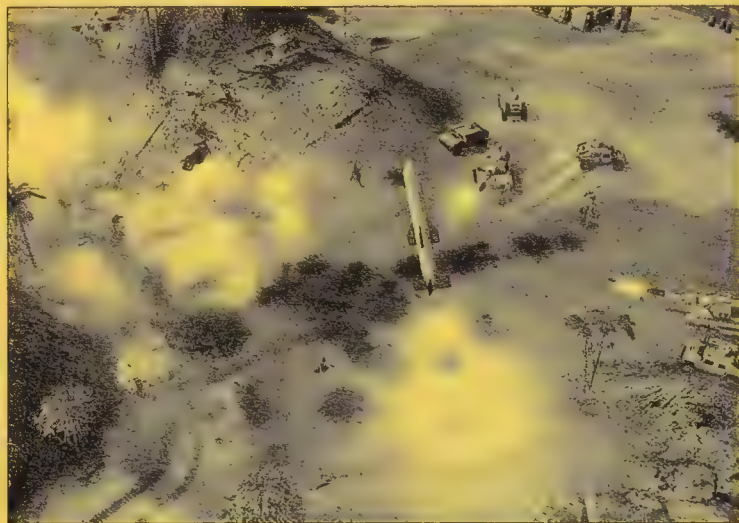
движат вражеските машини, а електроцентралите произвеждат 200% повече енергия. За сметка на това пехотата, авиацията и бронетехниката идва с 25% по-голяма цена. Може би най-лесният за контриране генерал, но и най-трудният за победа, ако е в опитни ръце. Изпуснете ли го в началото, очаква ви серия от сини лъчи, пронизващи небето и забиващи се в базата ви. Срещу него забравете за използването на авиация – кулите са страховити. Също и такти-

пехотата. В началото на играта задължително използвайте TOW Missile въпреки цената на Hummer-ите. Така стават ефективни оръжия срещу пехотата, леки танкове и дори въздушни цели. Веднага щом можете, въпреки цената Air Fuel бомбата в Mother of all bombs. Не само че самолетът, който я превозва, е почти неуязвим (преспокойно прелита над защитите на базата), но и самата бомба е само с една идея по-слаба от атомната на китайците.

рани – имат средствата да се справят с всяка ситуация на всеки терен.

China Infantry General

Няма Nuke и Inferno оръдия, няма танкове, но пехотниците идват на бойното поле като ветерани. Може да извиква парашутен десант, разполага и с miniguner-и. Бункерите са по-добре защитени и поемат до 10 пехотинци, Helix хеликоптерите идват с построен бункер, в който можете да сложите до 8 каски (3 хеликоп-



ката от 4-5 Overlord-а на китайците не действа – пак заради кулите. Още в самото начало го погнете с бързата/хъмвита/battlemaster-и и пехотата. От друга страна, ако играете срещу дефанзивен противник, това е вашият генерал.

USA – общи съвети и генералски умения

Още от самото начало използвайте товарните хеликоптери да вземат ресурси от находищата в средата на картата. Използвайте снайперистите за изтриване на трите ракетчици в GLA Stinger Site-овете и слагайте поне един в Fire Base-ите, за да свалят терористите и друга

Другата нова способност е Specter Gunship-ът. Призовава самолет, кръжащ известно време над определеното място (15, 30, 45 секунди в зависимост от генерала и нивото на умение), обстрелвайки с картечници и оръдия всичко в определен малък периметър, който можете да му определите. Комбиниран с йонното оръжие, той руши всяка сграда и буквално издухва струпвания от леки танкове и машини. Срещу танковете на китайците използвайте авиация, срещу GLA – Паладин танкове и в повечето случаи няма да имате проблеми. Американците нямат някое стряскащо добро оръжие или машина, но за сметка на това са най-баланси-

тера с по 7 ракетчици и 1 miniguner в тях нямат големи проблеми срещу повечето атаки). APC-то е с амбразури и пехотата може да стреля от него, докато се движи. С този генерал можете да забравите за пехотни или въздушни атаки срещу вас. В големи количества картечарите му изнасят бази за секунди. Проблемът е, че 5 токсинни трактора или Dragon Tank-а могат да превърнат надеждите за победа в купчина боклук. Рядко срещам из нима някой да го използва и освен като контра на USA Aviation генерала, не виждам друга негова употреба. Може би е подходящ за комбинирани игри, където в началото да пази две бази едновременно от

ръш и да даде време на съединиците си да се развие до супер оръжия.

China Nuclear General

Тук вече можем да си говорим за всепомощаща сила. Ънгрейднати атомни електроцентрали, ураниев снаряди на танковете, атомна експлозия на танковете... Не е нужно генералско повишение, за да пуснете тежката артилерия, атомни бомбардировачи, и всичко това с цената на малко по-скъпи военни единици и авиация. Любим генерал, с малко слабост, основно в дефанзивен план. Ако го използвате правилно, няма да имате спирание срещу който и да е. Освен че разполага с добра наземна сила, с допълнителен ънгрейд превръща всяка атака на Миг-овете в малък атомен кошмар за врага. Внимателно преценете стратегията си и на кои единици да заложите.

China Tank General

Има допълнителен ънгрейд, превръщащ стрелбата на танковете в почти картечна. Emperor Overlord-и вървят с пропагандна кула, може да разчитате и на занижена цена на всички танкове. Минусите са повишената цена на самолетите и липсата на артилерия. На пръв поглед това е най-силният генерал, но тежките танкове се строят много, много бавно и дори и в големи количества пак се спират достатъчно лесно (сграда, натъкана с ракетчици, и преди да се усетите вече нямате бронирана техника).

China – общи съвети и генералски умения

Китайците разполагат с най-слабата дефанзивна структура – Gatling дуп-а. Най-слаба, но само срещу бронетехника. С вкарването на новите ънгрейди за камуфлаж на талибаните е задължително с армията ви да се движи поне една единица-детектор. Имат достатъчно генералски способности за директно унищожение, а новата увеличава щетите на избраните войски за определено време. Точно полезността на тази нова способност е силно дискутирана из фен форумите. Наистина почти удвоява ударната мощ, но при игра срещу повече от един противник рядко ще можете да я използвате повече от веднъж. Сравнително балансирана армия и генерали, които в подходящи ръце могат да доминират играта във всеки един момент.

GLA генерали, генералски умения и общи съвети

Като че ли най-малко промени са

претърпели талибаните. Три генерала – спец по експлозивите, токсините и камуфлажа. На първия танковете правят голямо БУМ и нараняват пост смъртум вразите. Вторият си има най-големи проблеми срещу всички, защото сред основните му оръжия е антракстът, а както всички знаем, той почти не вреди на сгради и три-четири кули спират всички по-сериозни опити за атака. Чак третият, с възможността си да замаскира всички сгради, може да се определи като изключително полезен срещу врагове, разчитащи на супер оръжия и бомбардировки. Не можеш да уцелиш това, което не виждаш, пък и винаги е готино да пратиш врага за зелен хайвер да руши бутафорна база, докато мизерната ти групичка от танкове влиза в неговата. По принцип талибаните са с най-евтина, най-слаба и най-бърза техника. При тях тактиката е една: тотална

вено трябва да е в обсега ви на видимост. GPS Scramble пък за бая дълъг период от време замаскира всички войски в определен радиус, докато не атакуват. Достатъчно, за да ги прекарате в гръб и да унищожите електроцентралите на врага или да избиете пехотата му. Задължителен е ънгрейдът за автоматична поправка на войските ви и генералското умение за получаване на кеш след всеки фраз. Jarman Kell пък си остава най-добрият герой на всички времена и успешно неутрализира пехотата и машини.

Основният проблем на GLA е липсата на авиация и преки унищожителни генералски умения. Затова и не трябва да проточвате много играта. Въпреки че няма по-добри AA войски в играта от техните, ръш от Helix-и или Aurora бомбардировачи е неспасяем. Умните играчи баламосват противника, докато не го взри-



преса на врага. Избягвайте му работниците, крадете му ресурсите, строите капани в средата на базата му или му вкарайте 10 невидими пехотинци, които да откраднат главните сгради. Грешка е да оставите да се стигне до открит сблъсък – ще загубите. Правилната комбинация на Скорпион танкове, SCUD платформи и Quad Cannon-и би трябвало да ви доведе до победа по въздух и земя. Не забравяйте, че в системите от подземни тунели можете да вкарвате не само пехота, но и машини. Защитата на базата ви може да се състои от стратегически разположени бункери: в момента, в който ви нападнат, просто изкарвате войските си, отблъсквате атаката и отново ги прибирате. Двете нови генералски умения ви позволяват да построите за секунди тунел на произволно място от картата. Единствено

вие. Буквално. Мотоциклетите имат две предимства – невидими са и могат да минават през скали. Качете два терориста на мотоциклети – и всяка кула е вече в миналото, четирима – и фабриката на врага си заминава, а с шест противникът остава без команден център.

За заключение мога да добавя само, че няма най-силен генерал/армия/нация. Всичко зависи от играча. Просто разликата между добрия и лошия играч е в микромениджмънта. Гледайте как компютърът си управлява войските и вижте дали можете да го правите със същата скорост. Ако в даден момент повече от половин минута (без първите 3 от играта) не правите нищо (не се биете, не заземате нови ресурсни депа, не тормозите врага и т.н.), значи нещо в стратегията ви куца.

Георги Панайотов

HIDDEN & DANGEROUS 2

Натиснете [~], за да отворите конзолата и напишете в нея:

giveitem (име на предмета) – дава ви избрания предмет

Предмети:

AQUALUNG, ARISAKA, ARISAKAOPT, BACKPACKGB1, BACKPACKGB2, BACKPACKGB3, BACKPACKGER, BACKPACKRUS, BAR, BAZOOKA, BINOCULARS, BRENGUN, CAMERA, CARBINE, CLUMMYBOMB, COLT, DEGTYAREV, DELISLE, DYNAMITE, ENFIELD, EXPLOSIVESBAG, GARAND, GRENADE36, GRENADE69, GRENADEGER, GRENADEJAP, K98, K98OPT, KNIFEGER, KNIFESAS, LEE, LEEOPT, MAGNETICMINE, MEDIKIT, MEDIKITBIG, MINE, MOSIN, MP40, MP44, PANZERFAUST, PARABELLUM, PPS, SHOTGUN, SPAGIN, SPRINGFIELD, SPRINGFIELDOPT, STENGUN, STENGUNSIL, TAISHO, TANKMINE, THOMPSON, TOKAREV, WIRECUTTER, ZB26
 harpumatto 1 – Включва неограничени амуниции
 harpumatto 0 – изключва неограничени амуниции
 heal # – променя здравето ви с числото #
 hydroshock – плувате спокойно
 kill – умираете мигновено

MAX PAYNE 2 – THE FALL OF MAX PAYNE

Стартирайте играта с "maxpayne2.exe -developer", след това натиснете [~], за да отворите конзолата
 clear – Изчиства конзолния прозорец
 clr – Изчиства конзолния прозорец
 coder – God mode, всички оръжия, здраве, неограничени амуниции
 god – God Mode
 mortal – Изключва god mode
 getallweapons – Всички оръжия
 quit – Излизате от играта
 showfps – Показва fps rate
 showextendedfps – Показва по-подробен fps rate
 getberetta – Получава beretta с 1000 амуниции
 getbullettime – Влизате за постоянно в bullettime
 getcoltcommando – Получава coltcommando с 1000 амуниции
 getdeserteagle – Получава Desert Eagle с 1000 амуниции
 getdragunov – Получава Dragunov с 1000 амуниции
 getgraphicsnovelpart1 – Къмцените от 1 част
 getgraphicsnovelpart2 – Къмцените от 2 част
 getgraphicsnovelpart3 – Къмцените от 3 част
 gethealth – Получава 1000

здраве

getingram – Получава Ingram с 1000 амуниции

getkalashnikov – Получава Kalashnikov с 1000 амуниции

getmolotov – Получава Molotov cocktail с 1000 амуниции

getmp5 – Получава MP5 с 1000 амуниции

getpainkillers – Получава 1000 painkillers

getpumpshotgun – Получава pumpshotgun с 1000 амуниции

getsawedshotgun – Получава sawed-off shotgun с 1000 амуниции

getsniper – Получава снайпер 1000 с амуниции

getstriker – Получава striker gun с 1000 амуниции

jump10 – Скачате на височина 10

jump20 – Скачате на височина 20

jump30 – Скачате на височина 30

help – Дава списък с командите

Игра с голата Мона

С десния бутон кликнете на шорткъта на Max Payne 2. В графата Target: line, добавете това към края: -developerkeys (не забравяйте да сложите спейс преди него, или няма да работи). Сега като включите играта с клавишите [page up] и [page down], ще можете да сменяте модела на Макс с моделите на другите персонажи от играта, включително и с този на изцяло рендътата Мона без гънките.

Други команди, които ще се активират, са:

C – Избор на режим на камерата
 Ctrl + PgUp – Смяна на текстурите
 Ctrl + PgDn – Смяна на текстурите
 Home – Увеличава скоростта на играта
 End – Намалява скоростта на играта
 Insert – Теленпортира Max на следващия Start Point.
 Delete – Теленпортира Max на миналия Start Point.
 F11 – Включва/изключва статистиките
 F12 – Отваря конзолата
 Left-Key – Външна камера – ляво
 Right-key – Външна камера –

ясно

Up-key – Външна камера – напред

Down-Key – Външна камера – назад

UFO – AFTERMATH

За да активирате чийтовете, намерете "config.cfg" файла в директорията на играта, отворете го с Notepad и добавете следното:

KEY "cheats" BOOL TRUE

Влезте в играта и отворете конзолния прозорец (натиснете [Shift] + [~]):

godmode – Включва god режима

quickvictory – Автоматично печелите мисията, но губите всички предмети, намерени в нея

quicklose – Губите мисията

destroyobj – Унищожава предмета под курсора

visibility – Показва зоната на обхват на водача на взвода

hitpoints – Показва здравето на враговете

allplans – Показва пътя на враговете като този на членове от екипа ви

enemies – Показва всички врагове в зоната

heights – Показва нивото на терена

unitsashidden – Юнитите стават прозрачни

quickabsolutevictory – Печелите мисията с всички предмети

canparalyse – Премахва всички парализиращи ефекти от групата ви

cancontrol – Премахва всички mind control ефекти

flare – Осветява групата ви

scenemode – Смяна на текстурите

door – Отваря всички врати в нивото

snow – Започва да вали сняг

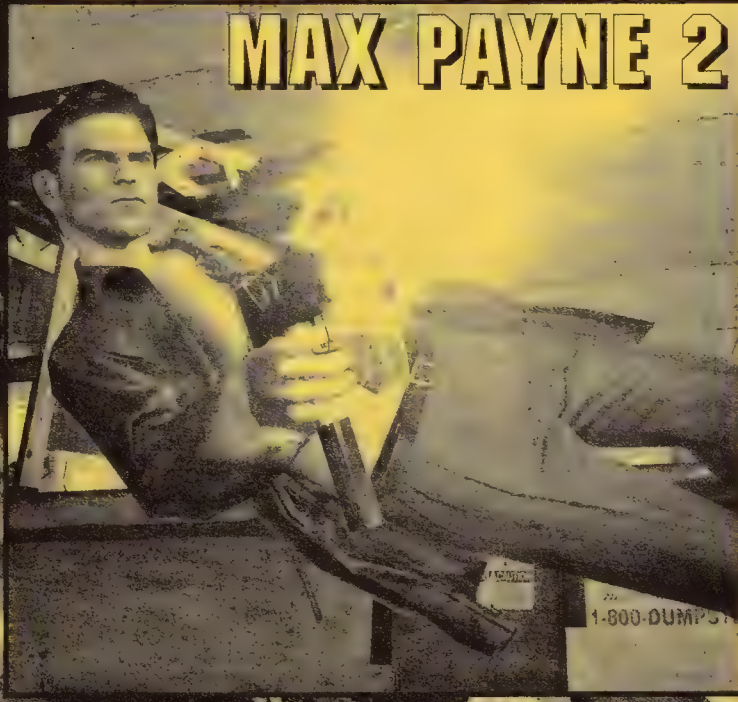
От контролния център:

HIREUNIT <- Добавя нов член в тима ви

ALLITEMS <- Дават ви се всички оръжия

FINISHRD <- Завършвате моментното проучване

MAX PAYNE 2



1-800-DUMPS

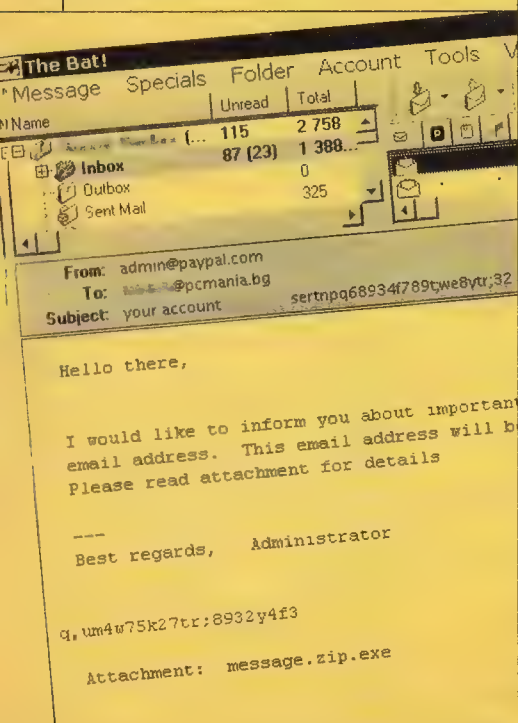
20 години по-късно

През този месец омразните на много PC манияци и любимите на много freaks вируси, празнуват 20 годишен юбилей. За техен баща се счита американският студент Фред Кoen, който за първи път е нарушил сигурността на minichine PC-тата през далечната 1983 година. Сега вирусолозите познават над 60000 вируса, които създават главоболия на голяма част от ползвателите на компютри.

Опасен и хитър – Mmail

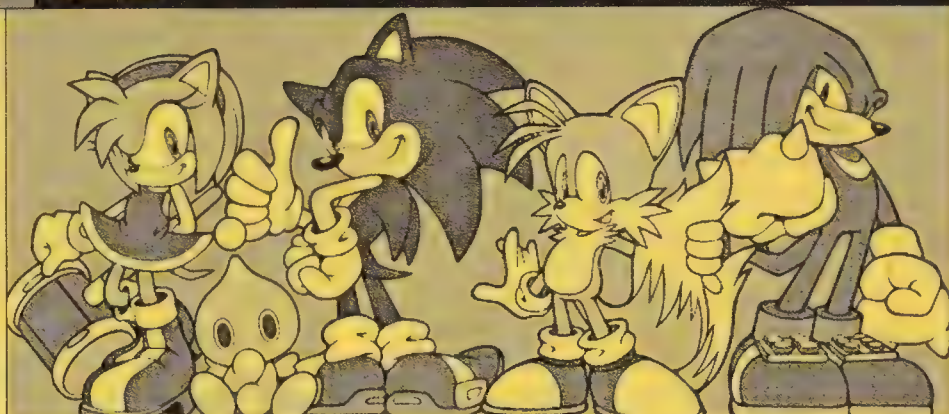
Последният вариант на хитрия червей Mmail работи със специален алгоритъм за кражба на данни на кредитни карти. Той се появява под формата на фалшива програма за сигурност, а всъщност докато вие се чудите откъде точно е дошло това писмо, данните на вашите кредитни карти заминават към пощата на автора на червея.

Гатта се цели най-вече в акаунтите на абонати на PayPal – популярен метод за заплащане с кредитни карти в интернет. Заразното писмо е със заглавие "YOUR PAYPAL.COM ACCOUNT EXPIRES" и надолу в него е обяснено, как акаунтът ви ще изтече и ще бъде закрит, ако не изпълните долупосочените инструкции. Най-лесният начин да се предпазите е да не се подчинявате на инструкциите и да не ползвате Outlook или Outlook Express – той е нещо като топло и влажно място за всички микроби... Опитайте The Bat!



MIXED NEWS

КОНЗОЛИ



Sega пускат ретро игри за свободен даунлоуд

Този месец Sega пуснаха "Sega Game Hомро" – онлайн услуга, която позволява на геймърите, които имат носталгични спомени, свързани с конзолите Mega Drive и Genesis, да се запишат и да свалят стари игри за тези платформи. Месечната такса е 1000 йени (около 9\$) и след като сте регистрирали свой акаунт, имате свободен достъп до всички налични заглавия. Всички геймки, които са на разположение за даунлоуд, са 16 битови и спокойно могат да се играят на PC. Sega Game Hомро стартира на 20 ноември, като засега ще е на разположение само в Япония.

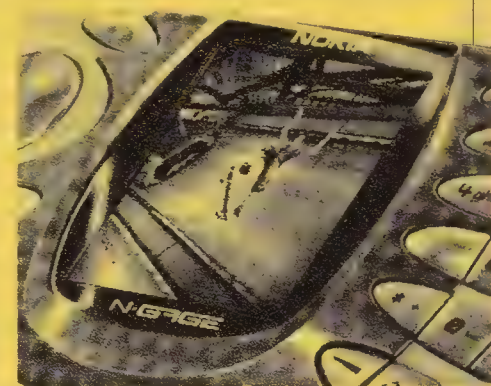
За момента наличните игри са около 30, но скоро в базата данни ще можете да намерите повече от 100 заглавия. Авторите на този проект не отричат и възможността скоро да направят нови игри за Mega Drive и Genesis, предназначени за PC геймъри. Sega Game Hомро се намира на <http://sega-gamehomo.jp>

Незащитен PS2 в Китай

Сигурно много от вас си мислят, че PS2 е фразкан със защити и е почти неуязвим за пиратите. Това обаче се оказа не точно така, специално за конзолите, подготвени за внос в Китай. Излиза, че в страната на софтуерното пиратство Sony са на път да пуснат конзола без никакви защити, уязвима дори на пиратизатори. Според анализаторите, този ход е свързан с плановете на японския гигант да интегрира игралната система в Китай бързо и със сериозни приходи за кратко време. Още повече, че така пиратството

ще бъде стимулирано и властите ще имат възможност да хванат следите на кракерски групировки по-лесно.

Игрите за Nokia N-Gage кракнати



Snopeg Spong.com защитава на гейм-кертруджите на Nokia N-Gage е била разбита и вече игрите, предназначени за него, могат спокойно да се играят и на други модели GSM-и с Java. Засега е потвърдена съвместимост със Siemens SX1.

Малко след като се появи тази новина, производителите от Nokia потвърдиха, че кракери са успели да пробият антикопи защитата на N-Gage. Този модел на компанията е комбинация между мобилен телефон и GameBoy-подобна конзола. Те освен това съобщиха, че вече работят съвместно със силите на реда, за да редуцират пиратството и разпространението на игрите. Геймките за този модел се търгуват на цена \$35 – \$40, доста повече от средната цена на незащитена Java-игра – \$20. В следващи броеве на PC Mania, очаквайте ревлота на игри за N-Gage.



Пето издание на БГ сайт

Проведе се конкурсът "БГ сайт" (www.bgsite.org). Организаторите празнуваха петата годишнина, като в него участваха 283 сайта в 9 различни категории. До финала са допуснати участниците, получили минимум 8 гласа на журито, което е оценявало сайтовете в продължение на един месец. Най-много бяха претендентите за категориите "Корпоративен сайт" и "Онлайн услуги и комуникации". Освен жури, за сайтовете гласуваха и над пет хиляди човека онлайн. Тази година интересът към конкурса беше твърде слаб, което накара някои специалисти в областта на българския уеб да предрекат, че това е може би последното издание на проявата.

Ето и наградените по раздели:

Електронен магазин

Парфюмерия Конкорг

<http://www.parfum.bg/>

Електронно издание

Българска телеграфна агенция

<http://www.bta.bg/site/bg/index.shtm>

Корпоративен сайт

Арома

<http://aroma-bg.com/>

Личен сайт

Vataff Project

<http://www.vataff.com/>

Институционален сайт

Официален сайт на Варненското оперно филхармонично гружество

<http://operavarna.bg/>

Онлайн библиотека

Българският HIV/СПИН сайт

<http://www.aidsbg.info/>

Онлайн услуги и комуникации

Българските карти

<http://www.bgMaps.com/>

Портален сайт

aBto.bg/

<http://www.abto.bg/>

Развлекателен сайт

TeenProblem

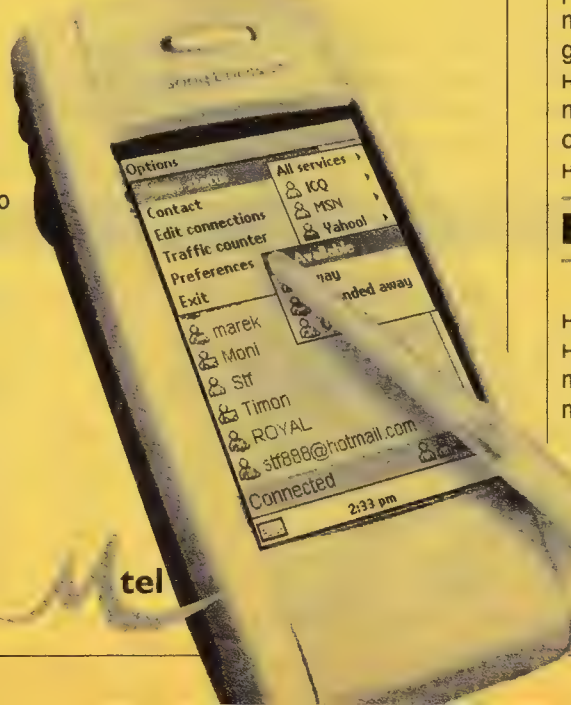
<http://www.teenproblem.net/>

Какъв е ръстът на интернет?

Ръстът на интернет потреблението в България за периода 1999-2001 г. е 163 процента, показва изследване на Центъра за икономическо развитие. За 2003 г. потребителите са вече 12-14 %. По ръст на броя компютри на глава от населението страната ни изостава, като за периода 1998-2000 г. той е 33 процента. По-малката наситеност се компенсира заради предлагането на публичен достъп на компютърни услуги (интернет и геймзали).

Ново от М-Тел

Българският GSM оператор М-Тел стартира от началото на месец ноември нова услуга – GPRS. GPRS е технология-настройка на съществуващата GSM-мрежа, която позволява по-високи скорости на пренос на данни през мобилния телефон. Ползата от подобно нововъведение е възможността да използваш мобилния си апарат за достъп до интернет от произволна точка извън дома или офиса – дори и на горска полянка, в случай че има покритие на телефона. GPRS е пуснат с едно условие – макар и безплатен до края на годината, той е достъпен само за големите корпоративни клиенти на компанията. Така или иначе те ще бъдат и основните клиенти на услугата. За собствениците на по-нови GSM-и ползата ще е съществена – постоянния достъп до интернет, ще позволи ползването на ICQ и IRC от телефона, даунлоуд на Java-игри, MMS-съобщения...



Каспаров пада от машина...

След тежка тричасова игра гросмайсторът Гари Каспаров направи нищожна грешка и естествено, компютърният му противник се възползва и малко след това го победи. Така завърши втората среща между Каспаров и X3D Fritz – компютърно управляван противник, с доста високо AI. Тази загуба на руския шахматист го поставя в неизгодна позиция, защото първата игра между човека и машината завърши наравно. Така за сега X3D Fritz има 1.5, Каспаров само 0.5 точки. До края на партията остават още две игри.

Осъдиха Джаз-мена

Американският окръжен съдия Хауърд Матц осъди 24-годишния Racine на 1000 часа обществено полезен труд и глоба от \$2000 долара. Racine, който е известен в хакерските среди като John Buffo, се размина толкова леко, защото се разкая пред съдията и обеща писмено, че повече никога няма да атакува сайтове. Той бе обвинен за атаката на сайта на Ал-Джазира по време на войната в Ирак. Катарската телевизия обаче отказа да приеме присъдата на американските власти, защото според тях, финансовите им загуби, регистрирани след атаката, възлизат на много повече от 2000\$.

Е-атака над Мосад

Израелец бе обвинен, че е нанесъл щети на сайт за набирање на агентурен апарат за Мосад – това е най-голямата разузнавателна агенция в Израел. 23-годишният извършител, който в момента бива идентифициран, е осъден от съда в Йерусалим за нарушаване на достъпа до засекретена информация и най-вероятно ще лежи дълго на топло...

Нова технология за чипове от Intel

Intel обявиха, че имат проект за специален материал за изработка на чипове, който обаче ще се появи на пазара не по-рано от 2007 година. Причината е, че той е предназначен за чипове, три поколения след тези, които използваме сега.

Индустрията в момента прави скок към технологията с размер на транзисторите 90 нанометра, след няколко години преходът ще бъде към 65 нанометра, а едва през 2007 ще видим чипове с 45 нанометра технология. Новата материя е предназначена точно за тази трета стъпка в еволюцията. Засега повечето чипове ползват силициев гвуокус, който безспорно не е най-надеждното средство.

Игрите водят до пристрастяване 100%

След редица проучвания и експерименти, спонсориран от Yahoo, учени откриха, че гейменето на компютърни игри повлиява мозъчна активност в зоните, които се активират от алкохола и някои наркотици.

За разлика от опасните медикаменти обаче, за гейминга не е открито потискащо психофармакологично средство, което да неутрализира негативните поведенчески ефекти на този процес – един от най-сериозните е агресия. Учените започнаха да проявяват болен интерес към компютърните игри, след като през изминалите няколко години много геймъри проявиха антисоциално поведение на публични места. Сега те са се насочили към анализиране на тези странни феномени, продукувани от електронните забавления. Фактите говорят, че много от геймърите се считат за пристрастени, което води до сериозни



WORLD IS GOING MAD

личностови изменения и дефекти.

Тежко зависимите играчи признават, че прекарват по средно 17-26 часа на седмица. Сред тях най-много са тези, зарибени по онлайн гейминга. Най-рисковата група обаче са децата на възраст около 10 години, които са между 12-40% в различните общества.

Други изследователи пък твърдят, че разтоварването с компютърни игри на работното място е полезно. Така заявяват в изследване, проведено в Утрехт, които са наблюдавали как се отразяват компютърните игри на служителите в холандска застрахователна фирма. Сред регистрираните ефекти са повишаване производителността на труда и удовлетвореността на служителите. Те идват сутрин на работа усмихнати, не кръшкат и работят по-съвестно, трудейки се за общото капиталистическо благо. Крайното заключение е, че играейки, хората се разтоварват и са изпълнени с положителни чувства към службата си. Една игра на пазанс например може да бъде използвана като почивка и за възстановяване на ума.

Final Fantasy Radio

Какво ли не се случва по света в последно време. Ето например стана ясно, че благодарение на Square Enix вече съществува радио Final Fantasy! Тя е на разположение през America Online's Radio Network на адрес <http://www.live365.com/stations/107413>. Чрез нея феновете на ролевите игри ще могат да слушат над двеста парчета от саундтраците на различните части.

Монети по "Властелинът на пръстените"

Правителството на Нова Зеландия е взело решение да пусне в обръщение серия монети с герои от "Властелина". Според тях така ще бъде стимулиран туризмът. Първата 50 центова монета ще бъде с Гандалф, а след нея се очаква да бъдат издадени ликовите на още 47 герои.

По непотвърдени слухове и нашето правителство се готви да издаде подобна серия, като първата монета ще бъде с Али Баба, а следващите с четиридесетте разбойници. :-)

НОВ СОФТ

Miranda 0.32

Miranda е чат клиент, който има основните характеристики и възможности на повечето негови конкуренти. С тази разлика, че е 10 пъти по-малък (0.78MB) и не отнема никакви системни ресурси. С него едновременно можете да чатите в: AIM, ICQ, IRC, и MSN мрежите. От официалния сайт [<http://www.miranda-im.org>] можете да изтеглите над

1500 plugin-a, skin-a, звуци и разни други екстри.

Total Commander 6.0

До скоро бе познат под името Windows Commander. Повече от година е Total Commander и ето, че има нова версия, която предлага много повече възможности от вградената в Windows-a Explorer. Разликите между версия 5.51 и чисто новата 6-та са

достатъчно, за да почувствате удобството от user friendly среда. Приятно впечатление правят Folder Tabs и възможността за копиране на бекграунд и автоматично преименуване на файлове още в процес на сорту, ограничаването на скоростта при копиране, както и добавената команда Resume all при FTP трансфер. Официалният сайт на Total Commander е <http://www.ghisler.com/>.

НОЕМВРИ 2003



DOWNLOAD ACCELERATOR PLUS v7.0.6.

<http://www.speedbit.com/>

Безплатен download мениджър. С доста екстри, което го прави достояние конкурент на FlashGet и Get-Right. Прави преглед на zip файлове, разархивира ги, има вградена система за подобряване на даунлоад процеса, поддържа скинове и т.н. Е, рекламите, които върти на една част от прозорчето, не са много кефещи, но се свиква..

AICON SUSHI v1.15

<http://towofu.s5.xrea.com/>

Малка алтернатива на Microangelo. Само 400kb, а може много. Позволява преглед на иконки във файлове *.exe и *.dll. Освен да ги видите, можете да отредактирате прозрачността на фона, да конвертирате икона и да я съхраните в *.png или в формат *.icn.

RAINLENDAR v0.18

<http://vapaa.dc.inet.fi/~rainy/Rainleendar.html>

Десктоп календар с функция за напомняне на бъдещи събития. Само с няколко клика на мишката, нагласяте събитието, за което искате да имате напомняне, какво да е то като тип и Voila! Не изисква инсталация, поддържа скинове и полупрозрачност.

JPG CLEANER v2.6

<http://www.rainbow-software.org/>

Малко утилче за "почистване" на jpg файлове. Това е служебната информация, вкарана от програмата, с която сте записали картинката. Photoshop например оставя следната информация "File written by Adobe Photoshop, Creator: PolyView® Version 3.32 by Polybytes, LEAD Technologies Inc. V1.01". JPG Cleaner премахва подоб-

ната информация и респективно намалява JPG-а без загуба на качество! Може да обработва както 1 файл, така и директория с картинки. Има превю, а в настройките може да се избере триене или запазване на оригинала и папка, в която да се съхраняват почистеният вариант.

RAINMETER v0.9

<http://vapaa.dc.inet.fi/~rainy/Rainmeter.html>

От същия автор като горната. Динамично отчитане на заетостта на процесора, паметта, мрежовия трафик, свободното място на дисковете и подобни полезни за знание неща. Отново поддръжка на скинове, отново безплатна.

RAINBOW FOLDERS v1.02

<http://www.rainbowfolders.k7.pl/>

Ако искате да оцветите папките, това е простото решение. Пускаме програмката, избираме папката, желаните цвят и наситеността му, потвърждаваме и гледаме резултата. Освен това може да напишем и описание към иконата, което да излиза ако задържим маркера на мишката над нея. Научно е доказано, че цветовете носят асоциации. Ето сега и PC доказателство. Ако боядисате няколко фолдера, ще видите колко по-лесно ще ги намирате във Folder View на Explorer.

MPEG TAGER v2.1.

<http://ironsite.narod.ru/>

Сканира директории с mp3 и ги преименува според вътрешната информация (tag). Работи с ID3 версия 1 и 2. Работи много бързо - за 15 минути 30 гигабайта!

EXTRACTNOW v3.36

<http://nmoin.brinkster.net/en/>

Неголяма програмка за масово ра-

зархиране. Поддържа ZIP, RAR, ACE, JAR, ISO, IMG, IMA, IMZ, BIN, MP3 (MP3 към WAV), LHA, LHZ. Изглежда просто - плъкват архива в прозореца, казват къде да се разархивира и готово. В настройките може да асоциирате формати с програмата, папка, в която да слага разпакетирания неща и дори закачане към контекстното меню, излизащо при обратен клик на мишката върху архив.

HARDWARE MONITOR v1.6

<http://www.rainbow-software.org/>

Утилче за слеждане на температурата на дънната платка, процесора, и хардовете. Следи още напрежение и скоростта на вентилаторите. Нищо особено, но полезно и free.

MOTHERBOARD MONITOR v5

<http://mbm.livewiredev.com/>

По-яка версия на горната програма. Поддържа в допълнение плагини и има възможност при превишения на стойностите да оповестява със звуков сигнал.

GHOST-IT! v1.0.4

<http://home.rochester.rr.com/artc-fox/GhostIt/>

Безплатно приложение за създаване на полупрозрачни прозорци. Може да избирате прозорец и степен на прозрачност. Голяма само 11 kb. Кромко сега в system tray и не взема памет, а помага и прави досадните прозорци малко по-забавни. За нещастие при повече прозрачни прозорци всеки Windows има навика да се задръхва.

HDCLEANER v2.334

http://home.tiscali.de/kurtzimmermann/mainpage_e.htm

Комплект програмки за почистване на харда. Позволява махането на файлове по тип (*.tmp, *.old, *.*) , предлага почистване на куките, history и cache на IE. Може да търси и премахва дубликати на файлове. Почистване на свободното място от остатъчни парчета от файлове. Притежава и вграден почиствач на регистрите.

И както става традиция, безумната програма на броя:

MOUSEWAY v1.2

<http://ironsite.narod.ru/>

Измерва "пътя", който е минала мишката ви по бюрото докато бродите по прозорци или игри.

==yellow.pages.pc.mania.team==

Който играе, зло не мисли, който не играе - да му мисли!

Когато през 1999-та година на пазара се появиха първите Athlon процесори, проблемът беше с намирането на дънна платка, в която да се поставят. От една страна, единственият чипсет беше AMD750 (751 северен мост и AMD756 южен; стабилен и относително бърз, но скъп и с ограничени възможности), а, от друга, Intel неофициално заплашваха производителите на дънни платки, че ще им намалят драстично или направо спрят доставките на жизненоважните Intel 440BX и i810 чипсетите за Pentium3. Днес ситуацията е коренно различна – Intel отново опитаха да сплашат производителите, но единственият, който се поддаде, бе Supermicro. Явно AMD вече се разглежда като достатъчно стабилен партньор и влиянието на Intel не е толкова абсолютно колкото през 1999-та, след случая Rambus срещу DDR. Освен това, поради неколкостранните забавяния на премиерата на Opteron/Athlon64, разработчиците на чипсети имаха достатъчно време да се подготвят и в момента всички освен ATI предлагат по един-два модела с най-новите възможности като SerialATA и gp.

AMD

Чипсетът 8000 на AMD е предвиден основно за работни станции и сървъри – засега няма обявена дънна платка за настолни PC-та с AMD8000. Чипсетът се състои от три чипа – 8111, отговарящ за входно/изходните функции (южен мост) и два "северни моста" – 8151 и 8131. Тъй като и трите чипа използват HyperTransport връзки, е възможно на дъното да се свържат и комбинират по произволен начин с един или няколко процесора: 8111+8151+Opteron+Opteron+8131, Athlon64+8131+ 8151+8111, Opteron+8131+8111, Athlon64 +8151+8111. Също така, естествено могат да се свързват и с други HyperTransport-чипове.

8151 в посока "към процесора" има HT връзка с максималната за Opteron/A64 скорост до 6.4GB/s = 2x16bit@1600MHz, а в посока "към южния мост" (или друг HT-чип) – до 1.6GB/s = 2x8bit@800MHz. Единствената функция, която предоставя, е AGP8x порт за графични ускорители.

8131 в посока "към процесора" има HT връзка със скорост 6.4GB/s, а "към южния мост" – 3.2GB/s (2x8bit@1600MHz). Съдържа два PCI-X 1.0/PCI 2.2 контролера, поддържащи всеки по максимум 5 слота, работещи на 33MHz, 66MHz, 100MHz или 133MHz, 32-битови или 64-битови. Обикновено на дънните платки се

поставя по един двуканален Gigabit Ethernet контролер (два 10/100/1000 Mbps full duplex RJ45 порта), който се свързва към един от двата PCI-X контролери.

Чипове като 8151 и 8131, които имат HT връзки и в двете посоки се наричат "тунели" – "AGP8x тунел" и "PCI-X тунел", но очевидно терминът "северен мост" ще разшири своето значение за пореден път.

8111 в посока "към процесора" (обикновено към друг HT-чип, например 8151) има HT връзка със скорост до 800MB/s (2x8bit@400MHz) и няма HT връзка в другата посока – 8111 е крайно устройство и HT шината се терминира в него. Поддържа повечето стандартни функции на южните мостове – USB2.0, 10/100Mbps Ethernet, 5+1 канален AC'97 звук и MC'97 модем, ACR/AMR слот, PCI2.2 контролер с до 8 32-битови/33MHz слота, ATA133 (UATA/IDE) контролер (2 канала/4 устройства), LPC шина за BIOS и SuperI/O чипове за остарели интерфейси като COM, LPT, PS/2 мишка и клавиатура и други, като изключим цената, която се обуславя от пазарния сегмент, към когото е насочен, единственият съществен недостатък е липсата на SerialATA портове, но това показва, че 8111 е по-скоро изостанал дизайн от предишно поколение.

Ali

През последната половина година ALi се опитват да се завърнат на чипсет-пазара. Обявени са няколко дънни платки с ALi M1683+M1563 (HyperTransport междучипова връзка) за P4, както и малко повече платки с

най-новия им чипсет – M1687 за Opteron/A64 процесори.

Изглежда странно, че ALi използват AMD технология (HyperTransport) в своя Intel P4-чипсет, но това е обяснимо като се има предвид едно друго партньорство между двете компании – по неофициални данни северните мостове AMD8151 и ALi M1687 на практика представляват един и същи чип с различни надписи (и корпусът му е еднакъв с този на K6 процесорите). Южните мостове AMD8111 и M1563 също са със сходни характеристики, но M1563 добавя въградени интерфейси за Flash-карти (Secure Digital и Memory Stick), IrDA и HomePNA2.0 (1/10Mbps по телефонния кабел между стаите вкъщи). За съжаление тези добавки не са особено съществени и не могат да компенсират липсата на SerialATA.

nVidia

Новите чипсети на nVidia въобще не отговарят на репутацията, придобита с nForce2 – най-много въградени функции и най-добра производителност. Новите nForce3 могат да се похвалят с много малко неща – те са едночипови решения – нямат северен и южен мост – функциите им са комбинирани в един чип. Така се намалява цената и се улеснява разработката на дънните платки. Освен това имат три IDE/ATA133 канала (до 6 устройства). Засега обаче само Chaintech са обявили дъно, което предоставя и третия канал и ситуацията едва ли ще се подобри. От Nvidia казват, че nF3 поддържа SerialATA150, но това на практика не е така – имат предвид, че третият

AMD чипсети и платформи

ATA канал поддържа "overclock"-режим UDMA150 за включване на гъба UltraATA->SerialATA конверторни чипа, но този подход на закръпване на положението едва ли е най-добрият пък и засега няма дъно с такива чипове. Дъната с nF3 които все пак имат SATA портове, използват PCI-базирани чипове – най-често Silicon Image или Promise – които съответно са ограничени откъм пропускателен капацитет. Други, обявени от nVidia функции, са "Enterprise Class Networking" (firewall защитни функции на ниво драйвер и гр.) и RAID (0, 1, 0+1) "както с UltraATA, така и със SerialATA". Изявихме въпроса, че SATA въобще няма в nF3, но поддръжката на RAID при UATA засега е наистина уникална nVidia функция. Засега драйверите (ForceWare 3.13) не предлагат такива възможности, но в скоро време се очакват нови версии. Поддържат се USB2.0, PCI, AGP8x, LPC и т.н.

Обявени са няколко nF3 модела – nForce3 Pro и nForce3 150, които са идентични, но уж "поддържат" различни процесори: nF3Pro – Opteron/A64FX, а nF3-150 – Athlon64. Както знаем, всички тези процесори са с HT интерфейс и се "поддържат" от всеки HT-чипсет, стига съответната дънна платка да има необходимия цокъл (Socket940 или Socket754). Освен това се предлага и nF3 Go150 – същият чип, но с активирани PowerMizer/PowerNOW! енергоспестяващи функции и предвиден за преносими компютри DTR Athlon64.

nF3 се радва на популярност сред производителите на дънни платки – най-вече благодарение на старата слава на nF2. Тази популярност обаче далеч не е оправдана:

При Opteron/A64 контролерът на паметта е вграден в процесора и съответно производителността зависи в много малка степен от използвания чипсет. От по-голямо значение е доколко е оптимизиран BIOS-ът. Стабилността на системата също се определя по-скоро от опроводяването на дънната платка, отколкото от използвания чипсет.

Тоест производителността на nF3 не се различава от тази на конкурентите (VIA и SiS), а освен това и много от възможностите на nF2 липсват в nF3! Няма втори Ethernet контролер (DualLAN), няма SoundStrom APU звуков процесор, вместо това се използва обикновен софтуерно управляван AC'97. Очаква се едва следващият nForce3 – 250 да поддържа съвременните стандарти като SerialATA (истински 4 порта, гъба повече от конкурентите) и Gigabit Ethernet. За съжаление изглежда, че

SoundStrom отново ще бъде пропуснат. nVidia опунват почвата за пускането на евентуален PCI-вариант на SoundStrom – като конкурент на SoundBlaster Audigy2, което определено е крачка назад – надценката за MCP-T/D южните мостове със SoundStrom е доста по-малка от цената на външна PCI звукова платка.

nForce3 е уникален и с една друга своя особеност – той е единственият Opteron/A64 чипсет, чиято HT връзка в посока "към процесора" не поддържа скорост 6.4GB/s, а е ограничена до по-малка! Наистина пълните 6.4GB/s не могат да се оползотворят все още напълно и при всичко това осакатяване не бива да се учудваме, че и скоростта на HT връзката е пострадала: 8bit+16bit @1200MHz или общо 3.6GB/s.

VIA

За своя Opteron/A64 чипсет VIA използват добре познатия южен мост VT8237. Той поддържа 8 броя USB2.0 портове (готук описаните чипсети бяха с по 6), PCI, 10/100Mbps LAN, 5+1 канален AC'97 звук и MC'97 можем, гъба ATA133 канала и т.н. Отличава се със SerialATA поддръжка (2 порта) и RAID нива 0 и 1 за SATA дисковете. Не поддържа RAID при ATA133 гусковите и няма вграден Gigabit Ethernet контролер. Много от дънните платки идват с допълнителен такъв, който за съжаление се свързва към PCI шината и е ограничен от нейната скорост (133MB/s), която освен това споделя и с други устройства. Един Gigabit Ethernet контролер теоретично има пропускателен капацитет 1000Mbps и в двете посоки (full duplex), т.е. общо 2000Mbps (250MB/s) и му трябва най-малко 66MHz/32bit или 33MHz/64bit PCI, а най-добре ако е вграден в чипсета (в северния мост като Intel CSA или в южния, използвайки бързата междучипова връзка).

Подобно на nVidia, и VIA правят условно разделение "K8T800 for Server/Workstation" и "K8T800 for Performance PC" като първият "поддържа" двупроцесорна работа с Opteron 2xx/8xx а вторият уж само еднoproцесорна. Реално връзката между процесорите се осъществява между техните HT връзки и чипсетът няма нищо общо.

SiS

Подходът на SiS е много близък до този на VIA – взели са най-новия си южен мост SiS964 (който има същите възможности като VT8237) и са разработили северен мост SiS755 с AGP8x и 6.4GB/s HyperTransport връз-

ка към процесора. SiS755 и SiS964 са свързани посредством 1GB/s MuTIOI. Освен по-бързата междучипова връзка чипсетът на SiS има и много добър ATA133 контролер, който дава по-добри резултати от този на VIA (вероятно и за SATA150 интерфейсите им важи същото).

SiS не остават по-назад от VIA и nVidia и също обявяват фиктивни модели – "SiS755FX за Athlon64FX" и "SiS755 за Athlon64". Дори стигат по-далеч и обявяват скорост до 1GHz DDR (2000MHz) за HT връзката на SiS755FX за разлика от 800MHz DDR при SiS755. Такава 1000MHz (2000DDR) HyperTransport връзка все още даже не е специфицирана в www.HyperTransport.org, така че по-скоро е грешка, отколкото неволно издаване на скоростта на някакъв бъдещи A64FX процесори.

Докато Nvidia заедно с останалите неща са орязали и вграденото GF4MX видео, SiS напроиу – обявява първия чипсет с вграден видео за Opteron/A64: SiS760. Той представява SiS755 с добавен "Ultra256" SiS330 графичен ускорител. Хавре80, горе-долу на нивото на GF4MX, а поддържа и наполовина DX8 – PixelShader 1.3, но не и VertexShader. Предишните чипсети на SiS с вграден видео използват по-стария "Real256" SiS315.

Единственият недостатък на вградените в процесора контролери на паметта е това, че ако се използва чипсет с вграден видео (без собствена памет съответно), той трябва да използва HT връзката към процесора, за да работи с паметта и тази допълнителна стъпка няма да се отрази добре на графичната производителност. В далечна перспектива този проблем ще се реши като графичният ускорител се вгради в процесора и тогава той ще получи бърз достъп до паметта. Тази перспектива обаче е твърде далечна, засега е немислимо обединението на многомиллионните GPU и CPU. SiS760 решава проблема с достъпа до паметта по друг начин – просто като всяко обикновено GPU към него може да се свърже собствена памет (32MB или 64MB), която не се споделя с процесора и останалите устройства, а си е само за GPU-то и може да работи с по-големи честоти от DDR400. Естествено, за целта трябва чипове памет, запоеани на дъното, които ще го осъществят. Затова е запазена възможността да се жертва производителност като се използват до 128MB от системната RAM, преминавайки през HyperTransport и през процесора.

Стоян Спихиев

Предварително се извиняваме на евентуално засегнатите от тематиката на текста, които молим да погледнат въпроса от научна гледна точка и оценявайки любопитните (почти забавни на моменти) факти, представени като резултат на това статистическо изследване, да се замислят всъщност колко щастливи хора са, че не им се е случвало да имат занимания като долуописаните.



НАЙ-ГАДНИТЕ ПРОФЕСИИ

Красивата страна на всяка дейност е свързана с много светлина. Ама много. В науката светлината е от полилеите и прожекторите в тържествената зала, където се раздават Нобеловите награди. Освен около 1 милион долара в брой, хората на науката получават преживяването на най-върховния момент в своята кариера – публичното признание и уважение, както и малко слава – от нея се нуждаем всички.

Но преди славата научният работник минава през дългия път на познанието, който е изпълнен не само със симпатични асистентки, но и с годзилоподобни професорки, много лишения и разочарования. Съществува обаче и такива професии в науката, за които е уместен въпросът "Кой, по дяволите, е измислил подобно мъчение за индивида?" Това са най-гадните занимания, онези най-големи унижения, на които хората се подлагат в името на парите, пардон, в името на науката. Списание Popular Science е разпитало повече от 1000 американски научни сътрудници за работата им. Резултатите са систематизирани, оценени и е направена класация на 18-те най-гадни професии. Представяме част от тях (най-добрите) и на вашето внимание. И въпреки всичко науката е куул (cool). Но това е друга тема за друг текст.

1. Оценител на аромата на човешките газове

Оценител на аромати е популярна професия в компаниите за производство на козметика (по-специално в областта на хигиената на устната кухина). Там хора с лош дъх издухват

моцнен повеи с аромат на кофа за боклук в лицето на тествания – преди и след употреба на "нашата нова паста за зъби", за да се провери нейната ефикасност. Гастроентерологът от Минеаполис Майкъл Левит отива по-далеч и провежда експерименти с отходни анални газове. За целта той е наел двама смелчаци, в чието лице се "изсипва" пресен аромат. Пресен, условно казано. Левит е открил 16 доброволци в отлично здраве, които да се нахранят първо с шарен боб, след което да поемат пхнати тънки пластмасови тръбички в га(ъ)зопровода си. След всяко отделяне на газове въпросните били събирани в специални контейнери, гарантиращи целостта на аромата, ммм да... Процедурата продължавала по следния начин – оценителят сяда с минимум 100 проби пред себе си и започва да вдъшва силно. Според броя на агонизиращи спазми в лицето му съдържанието на контейнерите се оценява по критерий за вредност и болест. След проведен химически анализ Левит е установил най-зловонния компонент – водороден сулфид. Докторът защитава работата си с аргумента, че досега не са правени изследвания за ароматността на отделяните газове или лошия дъх. Когато ги има, те са признак на заболяване. Всъщност, и аз знам така – без за целта да е провеждан експеримент...

2. Мастурбатор в селския двор

Понякога учените се нуждаят от спермени проби на животни. Целта е да се изследва плодовитостта или възможностите за изкуствено осеменяване. За да получат семенните

проби обаче, учените имат няколко "забавни" начина да сторят това – да вкарат електростимулатор в задника на животното, да поставят изкуствено влагалище върху члена му или да го направят по старомодния начин – чрез мануална стимулация. Последните два метода изискват специална подготовка на животното. Изкуствената вагина (ИВ) се използва най-вече при бикове, които са доста опасни – за "ръчна". Ръчната стимулация е най-популярна при прасенцата – от малки те са научени да се качват върху специална пейчица, докато добри чичковци правят нещо "там долу" с ръка в ръкавица.

3. Работник-лаборант в лаборатория със зарази

По време на кризите с ебола и антракса в медиите се разказваха истории за смелите учени, облекли специални костюми и влизащи в лаборатории, където правят експерименти и изучават смъртоносни патогени, за които не е познато лекарство или лечение. Самите учени всъщност са в тези лаборатории само от време на време. Наистина кофти работа се върши от общия работник за тези помещения, който влиза постоянно вътре по различни причини – например да почисти, да настрои или поправи оборудването и да провери херметичната изолация на помещението. Въпросният младеж сменя и въздушните филтри на лабораторията, както и прочиства канализацията. А вирусчетата, милите, са летливи и понякога се загнезждат по тези необичайни места. Надали има човек на земята, който да се занимава



с по-опасна и "смъртоносна" рутинна работа.

4. Технолог на храненето с фистула

Ветеринарите използват особен метод за изследване работата на червата на кравите и биволиите. За целта те пъхат в огромния им стомах една тръба, наречена фистула и проследяват как точно функционират червата на животното, както и какви бактерии вършат полезната работа по смилането на целулозата от тучната зелена тревница. За целта обаче технологът с отговорната задача трябва да си напъха ръчичката вътре в кравата/биволицата. Блъок.

5. Изследовател-психолог на затворнически изнасилвания

Синди Стръкман-Джонсън е психолог. Една от първите, решила да направи проучване за истинския живот зад решетките. За целта тя е

събрала екип от свои студенти и е започнала да събира интервюта от затворниците. Резултатите – всеки десети затворник е жертва на сексуално насилие. Но не броят и статистическата картина са шокиращи в случая, а обясненията в текстовете на жертвите и отчаянието, което струи от тях. "Това се случва всеки ден. Моля ви, моля ви, помогнете ми". Някои от студентите не издържали и напуснали проекта.

6. Астронавт

Да, астронавт. Според мнозина да бъдеш астронавт е най-добрата работа в слънчевата система, но тя крие и много рискове. Не става въпрос за риска от смърт. В тази работа трябва да дадеш всичко от себе си, да пожертваш много, дори да изтърпиш известни унижения. Астронавтите са известни с мъчителната си подготвителна програма: пъхат се в центрофуги, симулиращи космическия вакуум, при който чове-

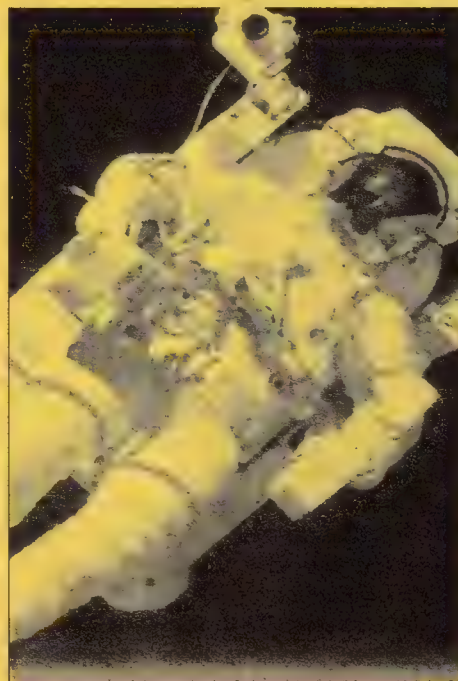
кът е подложен на натоварвания, десетократно по-високи от земното притегляне; постоянно са обект на изследване от страна на лекарите за състоянието на хората в безтегловност. И това не е всичко. Преди години, по време на полет, астронавтът Норм Тагард получил заповед да почисти клетката на животните в космическия кораб, докато той е в орбита край земята. Инженерите му гарантирали, че в клетките налягането ще бъде негативно, така че съдържанието им, произведено от 24 плъха и две пиращи маймуни да не изхвърчи в безтегловността. Обаче налягането било нормално и при отварянето на вратата на клетките се появил лек бриз... Цял ден по-късно капитанът на полета имал срещи от третия вид (лице в лице) с избягали изпращания.

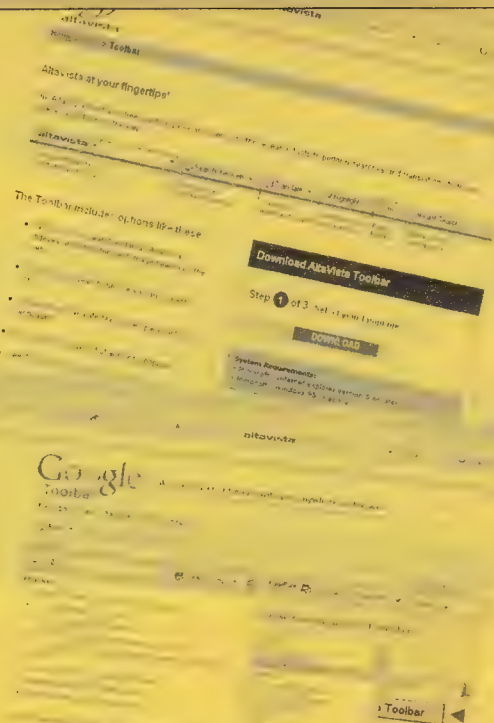
7. Броят на рибните запаси

Има и такава професия. Върши се предимно от пенсионери, които седят в специални платформи в океана и регистрират преминаващите рибни стада. Едно кликване, една рибка, две кликания – две рибки. През последните няколко години е регистрирано завръщането на пасажи със съомга. Кое е добра новина за броят на рибата – вече могат да натискат средно бутоните на своите пултове по 300 пъти на час.

Тези, както вече бе споменато, са само една част от всичките, с които можете да се запознаете от статията в *Popular Science*. Онлайн вариантът се намира на адрес: www.popsci.com/popsci/science/article/0,12543,484153-1,00.html

Александър Бойчев





БАРОВЕ, БАРОВЦИ И БАРОВИАДИ

Част от питейните заведения гордо се наричат барове. Те обикновено са пълни със скъпи питеята, секси сервитьорки, сръчни бармани и разбира се, баровци. В тях се развиват така наречените баровиади. Демек баровец раздува на друг, каква е новата му кола, любовница, вила, моторница, телефон, секво... Дай боже, всекому (както казваше баба ми)...

Но в настоящата статия става дума за друг тип барове. Това са малките карета в Internet Explorer, които позволяват да получавате бързо и без излишни движения полезна информация. Всички такива изискват висока версия на IE (минимум 5.0 или 5.5 за по-разширените функции). Всички барове могат да търсят, използвайки машина за търсене. Някои от тях правят метатърсене с няколко търсачки и връщат резултати. Самото търсене и ефективността му няма да е обект на настоящата

статия, тъй като още в PC Mania брой 1 от 2000-та година ставаше дума за това в материала за Search Engines.

AskJeevs Toolbar

URL: <http://sp.ask.com/docs/toolbar/>
текуща версия: 1.0.3
големина: 500 kb

Интересните функции тук са търсене в госта онлайн речници за дефиниция на думи и изрази, показване на карта, ако търсите географско понятие и зуум (увеличаване на част от страницата). Не че има защо, но защо не?

Google ToolBar

URL: <http://toolbar.google.com/>
текуща версия: 2.0.95
големина: 441 kb

Основни екстри:

- Премахване на pop-up реклами - Край на досадните прозорчета от типа "Did you know that...", "Enlarge your pen*s with 4 inches" и подобни.
- Попълване на диалогови полета - нещо като Auto Complete на IE, но госта по-добре.
- Ограничаване на търсенето в определени страни. Например само в

.bg зона или .bg и .ru. Полезно, ако не искате да видите стотици чуждоезични страници.

- Търсене само в страниците на настоящия сайт. Може да рови не в целия World Wide Web, а в зададен сайт.

- Осветяване на търсената дума или фраза. Подчертаване с избран от вас цвят за по-лесно ориентиране.

- Настройване на вида на тулбара. Може да виждате само тези бутончета, които желаете.

- Web Page View на документи от типа .pdf. Това е файлов формат, разработен от Adobe. Може да съдържа картинки, текст, организирани на принципа на книга - със съдържание и линкове в него. Много удобен и малък. Станал е нещо като лидер в размяната на ръководства и специализирани книги.

И като за финал - Google ToolBar има независимо разработена версия и за Mozilla, което с Opera са двата основни браузъра на компютрите с неMicro\$oft-ckume операционни системи (<http://googlebar.mozdev.org/>).

MapQuest ToolBar

URL: <http://www.mapquest.com>
текуща версия: 1.1.5
големина: 100 kb

С този тулбар, можете да планирате пътуването си из Канада и САЩ. От град до град. С изчислява-

софсправка®
НАЦИОНАЛНА ИНФОРМАЦИОННА СИСТЕМА
www.sofspravka.com
ИНФОРМАЦИОНЕН ГЛАСОВ ПОРТАЛ **988 40 40**
0 900 12 900



не на километри, разход на гориво, разпечатка на карта и маршрута. Засега само тези две страни. В момента се разработва Западна Европа. Дано до следващия век стигнат и до нас...

AltaVista ToolBar

URL: <http://altavista.com/toolbar/>
текуща версия: 1.0.2
големина: 300 kb

В добавката към основните "гобрини" AltaVista има и няколко уникални функции. Превеждане на написаното в полето за търсене от и на десетина езика (ползва се Babel Fish Translation), както и превод на текущата страница пак на толкова езика. Е, не трябва да се очакват гениални резултати, но все пак може човек да хване основната идея на страница на чудноват език. Друга блага е търсенето само на картинки, видео и мр3 файлове. За жалост линковете са към легални страници с качество на емпейроука от мина на 16-22 KHz...

UltraBar

URL: <http://www.ultrabar.com>
текуща версия: 1.0.4
големина: 420kb

Някакъв опит да се имитира функционалността на Goggle-ския toolbar

като Вместо само в google може да се търси и на други места. Друга опция, която е по-интересна за хората, които искат да им се вижда името, е възможността да бъде закупен Ultrabar с име по желание на клиента. Компанията предлага и опция за добавяне на допълнителни възможности, естествено срещу съответното заплащане.

OCEAN ToolBar

URL: <http://www.oceanindex.net/>
текуща версия: 1.1.5 9
големина: 200 kb

OCEAN тук не означава Голямото море, а идва от съкращението на One Click Edited Access Network. Става дума за част от огромна мрежа, посветена на световната история. Тук може да намерите дати, цифри и факти, както и имена и събития в определена част от хронологията на света като такъв. Много полезно и обучаващо!

Human Nature ToolBar

URL: www.human-nature.com/
текуща версия: 2.4.
големина: 700 kb

Този бар е типичен пример за метатърсеща машина, вие просто пишете каквото там търсите и той праща заявка в 20-ина сайта, компи-

лира резултатите и ги поднася в удобен за четене вид. Авторите твърдят, че е посветен на хора, занимаващи се с естествени и социални науки и философия, но не е точно така по мое скромно мнение.

Yahoo ToolBar

URL: <http://companion.yahoo.com/>
текуща версия: 1.0
големина: 200 kb

Ако търсите с yahoo!, имате поща там, играете игрите им, посещавате групите по интереси и въобще се кефите на обществото yahoo!, това е барчето на вашия IE. Всичко в едно плюс автоматично логване във вашия у! акаунт. Е, колко е сигурността, не може да се гарантира, но кого му пука в наше време за това? "Paranoia will destroy ya!" пееха на времето UKSubs!

P.S. Имате желание да разширите малко IE - изберете един от тези тулбарове. В най-лошия случай - два. По принцип Google ToolBar-ът върши 90% от работата (търсене и подобни), а останалите 10% оставете на AltaVista ToolBar (преводи например). Ако искате, опитайте и други комбинации, но тази е лично изпитана. Друга безплатна алтернатива е GGSearch (проверете на www.frysian-fools.com/ggsearch, която не е добавка за браузъра ви, а самостоятелна програмка.

--pc:mania:yellow:pages:team==

Таблата

Съмнявам се дали сред вас има някой, който ако не знае как да играе на табла, то поне да не е чувал характерния звук при хвърлянето на зарове. Фрагменти от детски спомени се въртят из съзнанието ми за това как дядо ми часове можеше да играе на табла. После разбрах, че за географските ни ширини зад това понятие всъщност се крият три различни игри – обикновената или права табла, глобара и тапа. Успях да се науча да играя приемливо само първата и останалите две си останаха за мен една логическа екзотика, толкова сраснала се с бита ни, че едва ли някога съм подозирала откъде всъщност идва тази настолна игра.

Дирите ѝ водят към гробниците на Ир – главния град на Месопотамия, централно средище на шумерската култура, където са намерени инкрустирани дъски за игра на табла, датиращи от 2900-1800 г.пр.н.е. Разновидност на таблата, позната като takhteh nard, е открита преди

1600 години в пределите на персийската държава. Египтяните са имали свой вариант – senet или играта на 30-те линии. Предполага се, че по-късно с настъпването на арабските племена таблата намира благоприятна почва за развитие в Европа. Римляните са първите, които започват да я играят, наричайки я tabula – играта на 12-те линии.

По пътищата на Римската империя играта се разпространява, запазвайки латинския корен в името си в различните страни. През средновековието в Англия са играели на tables, в Италия на tavola reale, испанците я наричали tablas reales. В Гърция играта се играе под името tavli, за германците е ruff, а за французите – trictrac. Таблата достига и до Далечния изток, но дъската е кръгла и на китайски името ѝ е t'shu-p'u, а на японски – sugoroku. В днешно време в англоезичните страни е позната като backgammon, като според някои името е саксонско и се дешифрира като игра, при която [в опреде-

лени обстоятелства] се връщаш обратно (от "bac" – обратно, "game" – игра). Други са на мнение, че въпросната дума идва от Уелс и е със значение на малка битка ("bach" – малък, "sammut" – бой).

През 1745-та англичанинът Edmond Hoyle за първи път дефинира правилата и стратегията на игра и близо два века те остават непроменени. Едва през 1931-ва в САЩ се приема официално, измисленото от останал неизвестен и до днес играч, правило за удвояване на еднаквите зарове, т.е. ако се падне 6 и 6 се играят четири шестци, а не две, както е било векове наред. Тази макар и незначителна на пръв поглед корекция превръща таблата от логическо занимание по време на следобедния чай в хазартно предизвикателство с лоша репутация.

През всичките си години на съществуване играта се е играела, както от простолудиецо, така и от висшите класи. В Япония по времето на император Хито, дори е била забранена. В Англия подобна забрана налага Хенри VIII, който наредил всички дъски да бъдат изгорени на клада. На страстните почитатели им се наложило да крият оцелелите дъски в издълбани книги. В наши дни бумът на таблата настъпва в началото на 70-те години на миналия век.

Различните модификации на таблата са екзотични както със своя произход, така и със звученето си. Portes, gul bara, tapa, plakoto, aseudeucu, narde, trictrac, feuga, jacquet и поне десетина разновидности с наставката gammon. Това, което ги обединява, са неизменната дъска с дванадесет сектора за придвижване, 30-те пула – бели и черни – и двата зара. В някои райони се ползват три, на други пък се играе без зарове. И тъй като всеки вариант е със собствени правила, може да се приеме, че е отделна игра, попаднала под общ знаменател с другите благодарение на стратегическото сходство и крайна цел – победа (била тя обикновена или марс), почиваща както на прецизна тактика, така и на добър късмет.

Любителите на таблата могат да премерят сили на online сървърите с възможност за игра както срещу противници от цял свят, така и срещу ботове. По света се провеждат различни състезания и олимпиади, но не съм чула да се прави нещо подобно у нас. Изключвам кварталните събирания по пенсионерски клубове, където са последните заклетите таблагджии.

desilre



Office 2003

Време за ъпгрейд?

Office 2003 беше представен в края на октомври, в България бе анонсиран един ден по-късно след световната му премиера. С появата на Office 2003 Microsoft се надява да запази доминантното си положение на пазара за офисни пакети, където притежава 90 процента дял, отговарящи на близо 300 милиона (легални) лицензи.

Няколко са новите неща в Office 2003. Специален акцент са получили работата в екип, повишената сигурност и промените в програмата Outlook, която вече е с нова, посъвършена антиспам система. Освен това, като една истински добра американска компания, Microsoft услужливо помага и за поддържането на висок и здрав морал в корпоративните среди, като блокира (при необходимост) и смущаващите мейли с порнографско съдържание, които колежите евентуално биха могли да разменят помежду си в работно време.

В Office 2003 е интегрирана нова технология за управление на ресурсите в група (демек повече от два компютъра). Тя е наречена Information Rights Management и както става ясно още от името ѝ, в нея е скрит ключът от палатката по отношение нивата на достъп до информация за различните служители на една фирма или различните потребители в една мрежа. Така авторът на един текст, една таблица или един мейл определя

преди това кои потребители в фирмата ще могат да отворят, копират или дори принтират даден документ. Съществува и опция за шифроване на документите с времеви лимит, с който той е достъпен за други потребители само за предварително фиксиран период, след което вече не може да се дешифрира и прочете. Оригиналното копие обаче продължава да се съхранява при съзателя си. Тази функция е удобна в случаите, когато секретни фирмени данни не трябва да бъдат разпространявани или копирани, или когато отделните потребители не трябва да съхраняват служебни данни по хардверите си (например мейли като "Бойчев, чака те тон поща за "Писмата" днес). В практиката настройките на Information Rights Management първоначално създават най-вече объркване и мугност на реакцията. Причината е, че за кратък период от време не става ясно кой каква част от документа къде и как съхранява. С времето обаче откриваш, че това е много удобно – например, когато искаш да проследяш промените по някакъв текст или когато те интересува просто мнението накратко на някого.

Office Professional 2003 предлага няколко възможности за защита на данните, като цифрови сертификати (електронни подписи), политики за защита и възстановяване на документи, които спомагат за по-добро

управление на програмите и защита на документите. През последните години се вдигна огромен шум именно около проблемите на Microsoft в борбата с вирусите и троянските коне и непрекъснатите хакерски атаки срещу потребителите. Outlook 2003 разполага с подобрени средства за сигурност, включващи блокиране на входящите съобщения, които съдържат вируси, блокиране на HTML-пощите с изображения, както и с нови средства за управление на спама. По този начин печелим най-вече време, което иначе отделяме ежедневно да филтрираме нежелания трафик ("Buy Viagra! 3n14rge yr mah00d!";-). Вграденият във версия 2003 спам-филтър позволява не само изграждане на списък с нежелани адреси, от които да се получават писма, но и "сигурна" листа с вашите колеги и приятели, от които желаете да получавате поща при всички обстоятелства.

Новият "Офис" работи само на по-новите операционни системи Windows 2003, XP или 2000. Като ресурсоемкост не се отличава особено от Office XP, което ще рече, че се справя съвсем добре с 256 мегабайта оперативна памет. Променен е външният вид на бутоните и менютата, а през пролетта се очаква появата и на локализирана на български версия на Office-пакета.

Александър Бойчев

DDR SDRAM

Transcend предлагат множество модули DDR памет (DIMM). Някои от по-забележителните са слабо разпространените модели 64MB DDR266, 128MB DDR400 (обикновено се използват по-големи обеми памет, но е добре човек да има избор... ако се налага да смъкне ОЩЕ 10\$ от цената например), 1GB DDR400 небуферизирана (засега излишно голям обем, особено като имаме предвид двуканалните дънни платки, при които се слагат по два модула).

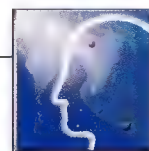
Интересни са и DDR500/DDR466 модулите. Реално погледнато това са DDR400 модули, екипирани с радиатори за охлаждане и тествани от производителя за работа на по-висока от 200MHz честота (250MHz и 233MHz) – все още JEDEC, браншовата организация, която изработва официалните стандарти за RAM паметите – например DDR400/PC3200, не е обявила такива спецификации и най-вероятно това никога няма да се случи – догодина се очакват DDR-II/400, 533, 667 и евентуално 800. Въпреки това почти всички производители на памет предлагат DDR500 (а някои дори и DDR533) модули на астрономически цени за лобителите на “по-по-най” компонентите.

От страницата www.transcendusa.com може да се изтегли изключително подробно описание на модулите памет, включително блокова схема описание на всеки един от 184-те пина.

Качеството на един електронен модул се определя от няколко фактора – използваните елементи; начинът, по който са свързани елементите; производствения процес; тестването на готовата продукция. Изглежда Transcend са им обрнали внимание – подбрали са елементи (основно чипове памет) с добро съотношение цена/качество, схемата и производственият процес са изчистени от грешки и накрая наблягат на тестването. Затова и модулите на Transcend се продават на цени, близки до тези на “обикновените по-пате” памет, но имат доживотна гаранция подобно на по-скъпите “маркови” памет (Kingston, Mushkin и др.). Освен това са пакетирани в удобни кутийки, които ги предпазват от статично електричество и механични повреди по време на пренасяне, при изпускане и пр.

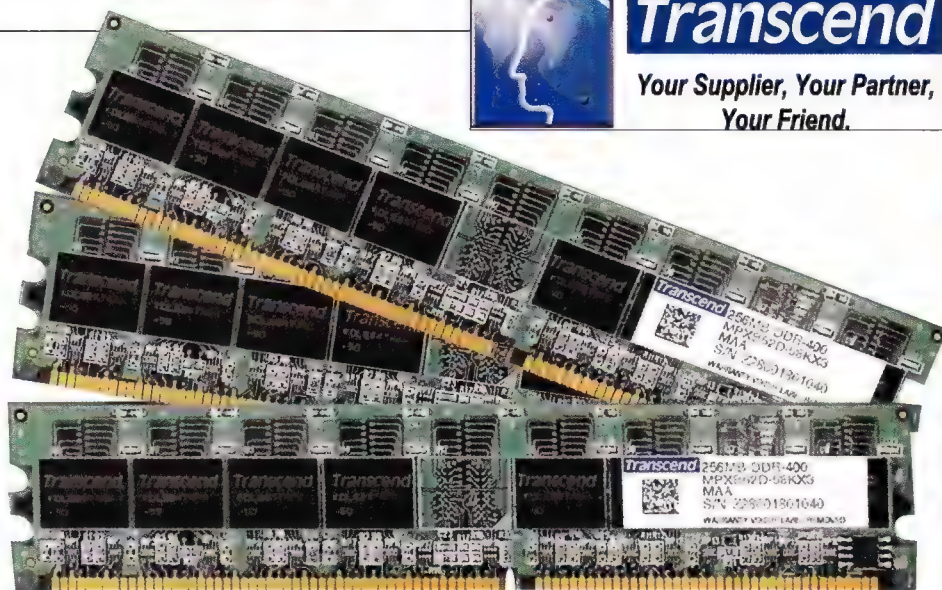
Производителността на паметта се определя колкото от тактовата ѝ честота (DDR266, DDR333 и т.н.), толкова и от забавянията при обръ-

TRANSCEND - FLASH & DDR



Transcend

Your Supplier, Your Partner,
Your Friend.



щенията за четене и запис. От тях най-важно е CAS Latency (Column Address Strobe). CL=3 се счита за твърде голямо (т.е. лошо – това е времезакъснение), CL=2.5 приемливо, а CL=2 за много добро. За съжаление Transcend все още не предлагат памет с CL2 и най-доброто, което имат, е CL2.5. Трябва да се отбележи, че скъпите маркови памет също невинаги са с CL2. Разликата в производителността между CL2.5 и CL2 е достатъчно голяма (5/10%), за да си струва при покупка специално да потърсите CL 2 памет и дори да платите малка надценка.

JetFlash

Transcend предлагат Flash памету във всички видове “разфасовки” – CompactFlash (CF), SmartMedia (SM), Secure Digital (SD), MultiMedia Card (MMC), Memory Stick, Memory Stick Pro

и xD Picture. Освен това предлагат USB 1.1 и 2.0 “7-8-1” устройства за четене и запис на Flash-картите (вкл. IBM/Hitachi Microdrive). Някои от тези четци имат и собствена въградена памет. Предлагат се и USB KeyChain памету (от 16MB до 2GB).

Открояват се JetFlash MP3-плеърите. Това са USB Flash-гискове (има три версии 128MB, 256MB и 512MB), които обаче освен за пренасяне на файлове могат да се използват и за слушането им по пътя – като уолмен. Поддържат се MP3 и WMA файлове, работят като диктофон (запис чрез въградения микрофон) и прослушване на получените WAV файлове.

MP3/WMA файловете могат да се пускат един след друг, да се повтаря един и същи непрекъснато или всичките да се извъртат отначало след като свърши последният; специален АВ-режим позволява да се пов-

Българската компания Daisy Multimedia, известна с PhotoClip, в най-скоро време ще пусне на пазара поредния си MP3-плеър – Diva GEM (скъпоценен камък - англ.). Той работи и като USB Flash, диктофон, FM радио, има LCD екранче и т.н.

Към дотук описаните функции (на JetFlash и Mega Stick1) се прибавят – слот за SecureDigital/MultiMediaCard, литиево-йонна батерия като на мобилен телефон, а не AAA като при JetFlash – зарежда се през зарядно или през USB порт (една грижа и един разход по-малко), разширено меню с езици, 10-лентов еквалайзер и т.н., размери/тегло, съпоставими с тези на Mega Stick1.

Плеърът с най-много карати в колекцията на Daisy ще бъде моделът GB4000, който добавя и Bluetooth поддръжка – за безжични слушалки, евентуално безжични слушалки + микрофон и безжична връзка с компютъра.

В спецификациите се набива на очи липсата на WMA поддръжка, но засега хората като че ли предпочитат да използват MP3 вместо този Microsoft-ски стандарт. Освен това би било добре записите от диктофона (вграден или Bluetooth микрофона) и радио-то да могат да бъдат и в MP3 формат.

Засега не е ясно дали ще се поддържат и USB2.0 скорости или независимо от порта ще се работи в USB1.1 режим (като JetFlash/MS1). Така или иначе при малките обеми под 512MB източването/записването на информацията никога не може да трае повече от 3 мин, което е напълно приемливо.

Като цяло Diva GEM поне на хартия изглежда перфектно – с едно-две незначителни изключения има всички функции, които можете да си пожелаете, разработено и произведено в България (да, наистина е така) – един вид да си купим от Вуте вместо от Циян Лий; да предположим и че свиря сносно, не прави конфликти с Windows-а и т.н. – държи се както трябва. Остава един много важен въпрос – цената?

DIVA GEM

- MP3 player
- FM radio
- STEREO recorder
- SD/MMC reader



таря избран от потребителя откъс от файл. Бутоните могат да се заключват както при GSM-ите.

В комплекта (малко трудно се разопакова) идват удължителен USB-кабел, Duracell батерия, диск със софтуер, книжка и слушалки. Звукът е добър, а една батерия стига за около 12 часа слушане на емпейроуки, може-би повече ако се използва само диктофон-функцията. Бутоните са

удобни, но не всички функции са реализирани интуитивно и за някои неща трябва първия път да се погледне в книжката. Текущото състояние на устройството се иницира от три многоцветни диода (LED) – комбинациите и тяхното значение също са подробно описани в книжката.

Устройството е леко и удобно (не твърде голямо като Diva направи, но осезаемо по-голямо от обик-

новен USB Flash), слушалките са със стандартен стерео-накрайник, а имат и връвчица за промушване и закачане в предвидения отвор в единия край на устройството. Освен това кабелът е така направен, че за опора служат не слушалките, които се слагат в ушите, а една извивка, падаща зад врата. По този начин се предотвратява възможността устройството да се изхлузи, ако е "завързано".

Цената на 128MB версията е между 80\$ и 90\$ (около 40\$ повече от обикновен 128MB USB Flash).

MSI Mega Stick1

По функционалност Mega Stick1 и JetFlash си приличат много. Разликите са няколко: Mega Stick1 гобавя LCD екранче с информация, което е доста по-удобно, но за сметка на това изтощава повече батерията и е по-скъпо, и по-важното – има FM радио с опция за запис. При приема-



нето/просвирването на радио се консумира много по-малко енергия, отколкото при MP3-ките и съответно батерията би издържала много повече, ако се използва само за слушане на радио.

Въпреки добавените функции MS1 е с по-компактни размери от JetFlash. Цената на MS1 е около 135\$ за 128MB версията.

Стоян Спихиев



Търсете на пазара



Очаквайте



Инфо ДАР

Подземният град на мрака Мензоберанзан е истинското възбуждение на злата природа на мрачните елфи! Първата книга от трилогията на Салваторе за Дризт До`Урген "Градът на мрака" ще ви върне в родния град на героя от "Долината на мразовития вятър". Ще проследите детството и съзряването на Дризт; борбата му с противоестествените стремежи и нравя на неговия народ и бягството му от онова, за което се сракува, че е негова съгба.

plamen@pcmania.bg

Здравейте, любими фенове. След прегледа на тазмесечната поща останах с впечатлението, че ние ставаме някак супердобри и не ви даваме достатъчно основания за критика и гневен отпор в защита на истината и свободата. Лишен от удоволствието да се наслаждавам на гнева ви, реших да формулирам три правила, които ще ви замоля да спазвате, когато атакувате вниманието ми с поща:

1. Пишете на кирилица. Слагайте пауза между думите. Мерси.

2. Не използвайте нецензурни изрази. Не е красиво и говори за слаб стил.

3. Помислете три пъти преди да напишете мейл. Да, харесва ни да четем кратки писма от тип любовни ("PC Mania, обичаме ви!"), особено когато са от фенове.

И така. Аре, сполай ви и по-умната.

Сашо Бойчев

ЖЪЛТ КАРТОН

Здравейте, пише ви Асен Захариев Димитров от София. Искан да ви помоля за помощ. Записах си FIFA 2004 и от тогава PC-то, ми като вляза в някоя игра, забива постоянно. Докато съм в интернет не забива, само като пусна игра и поиграв малко на нея.

Ако можете, моля, помогнете ми. Благодаря и чао.

Асен Димитров
asen_haho@abv.bg

Ще ти забива, я! Жълт картон ти показва, сигурно и домашните не си си написал?! Ако пък играеш на други игри, очевидно божият пръст те насочва към най-правилното заглавие за студентите месеци (името ти е ясно, няма да го споменавам, все пак сам си си го инсталирал, или?). Не виждам как мога да ти помогна аз, ако не си помогнеш сам. Решението – деинсталирай или се отдай на фенската страст.

АПСЮРТ

Здравейте, PC Mania

Ами пиша ви да ви кажа, че не сте любимото ми списание и по повод на статията за Commandos 3. Не лъжете хората, щот ще помисля, че на Асен са му разказвали само за Commandos, сякаш не е играл, а само е слушал, ама да му отворя очите. Commandos 3 е отбратително продължителна, можеше да мине за add on и то калпав. Осакатели са я с една голяма брадва, а може и с повече. Махнали са Hotkeys и тъй както си тичаш доволно из мисията, изведнъж трябва да смениш от пушка на нож, за-

щото от това зависи да презаредиш за 31 път – няма бре никоу, цъкаш с мишката и нищо ALARM, ALARM и AAAAAA-AAAAA ще ви Е. М.

Та тако за играта, изиграй я или по точно Втората част и след това третата да видиш дали ще му Е.М. Сега да не ми слагате само картинки на страниците – и без това има 3 реда текст и как ще се оправдаете, че трябва да видим как изглежда играта. Да, ама не, щот всички игри изглеждат много грозно на този печат и то две страници с грозни картинки – а познайте дали ще се зарадвам или ще му Е. М.

А така и от мен, Пламен.

Да ви

Пламен Тодоров
todorov_plamen@yahoo.com

И твоюта майка също, indeed.

НАСТРОЕНИЯ

Здравейте,

Аз съм ваш голям почитател и всеки месец с нетърпение очаквам новата PC Mania!

Пиша ви за първи път и се надявам да ми отговорите. Аз съм малко отчаян. Останах без игра, която да играя! Вече превъртах всички нови предложения в новия брой и се обръщам към вас да ми препоръчате някое заглавие със следните характеристики:

1. Да се отнася към средновековието.
2. Да има МНОГО магове.
3. Да има МНОГО lightening.
4. Да е по възможност RPG.

Благодаря ви предварително!

P.S. Играта да не е Diablo 2, но може да е някой неин мог.

Делян Ангелов
del@abv.bg

Твоето желание е изключително сложно. Ако компютърните игри от тази есен са ти омръзнали (защото си ги превъртял, защото са ти скучни, защото еги какво си), няма да ти помогне нова игра, съдържаща описаните от теб четири показателя. Просто положението при теб е като след преяждане с шоколадова торта – много ти е било вкусно, а сега ти се яде десерт, който да е вкусен, да е сладък, да е много и да е от кафявата гама.

Алтернативата за теб е само една – нещо алтернативно. Или както пее Ванко 1, малко преди да влезе в затвора: "Хайде, бейбе, това е типично, да се отпуснем двамата въобще не е цинично". Ако ме разбираш какво искам да кажа...

НАШОКВАНКА НА КАНЧЕ

Hi,

Пиша ви относно два изключително смешни гафа в новия брой на списанието. Единият е, че Gaia на английски е ГЕЯ на български от статията за Age of Mythology: The Titans. И Westwood означава Западна гора, а не източна, както сте писали в статията. Няма да е зле от време на време да правите по някоя и друга справка за нещата, които пишете. Между другото, от ревято на Rushhour го-

тино сте се сетили да го преведете Час пик. И няма ли най-сетне да почнете да публикувате писма, които ви критикуват повече, а не само нещо, което да разнообрази похвалите. Направо е банално да има писма, започващи с "Вие сте the best", щото това вече не е вярно. Вижте си първите десетина броя и ще се убедите. По-голямата хартия не прави списанието по-качествено...

Ето защо опичайте си акъла и оправете PCMANIA-та; напоследък ви се събраха много гафове...

Калоян
kaloyan@protebell.com

Опичаме си го. Едната грешка гори е моя, поради което си посипвам главата с пепел. И, прощавай за невежеството, но какви други гафове са ни се събрали?

П.П. Обещавам никога вече да не бъркам Гей с Гаюа. Обещавам! И Маймуняка с Маргина също...

ТЕОРИЯ НА КОНСПИРАЦИЯТА

Така, здрасти като за начало!

Нема да ви казвам, че сте най-якото списание и тем подобни, щот не сте!

И вземете се стегнете!!! Това не го слушате за първи път.

И нещо ма гразнят самите статии, не ги пишете перспективно!

И още нещо вие постоянно натяквате за тъпите игри, че са хубави и обратното. Това си е ваше мнение. Особено за Diablo II или GTA: ViceCity. Това са едни от най-тъпите и безсмислени игри, излизали някога!!! Никой себеуважаващ се геймър няма да си я пусне дори!!

И, второ, оценявате игрите някак си неточно. Измислете друг начин.

Чао.

P.S. И не ми се подигравайте с писмото по никакъв начин!!!

Анатоли Пономариов
spespaz@abv.bg

Две неща – ако искаш, ще ти изпратя по пощата речник на чуждите думи в българския език, за да уточним дали наистина смяташ статиите ни за "безперспективни". И, Второ – не ние, животът си играе с теб една измислена игра като ти се смее гърлено отгоре. Не обръщай внимание на гласовете.

MARIAAA, WE GOT TO SEE HER...

Здравей PC MANIA,

Аз съм твоя голяма фенка. Искам да ми отговориш по e-mail-а, защото има неща, които не могат да се направят. Сега въпросите:

От къде мога да си намеря Neighbours from hell?

Моля те да ми кажеш нещо повече за The Sims: Makin' Magic.

Може ли да ми изпратиш някои картинки от The Sims: Makin' Magic и Neighbours from hell и трейлър на The Sims: Makin' Magic?

До скоро.

Благодаря предварително. Чао

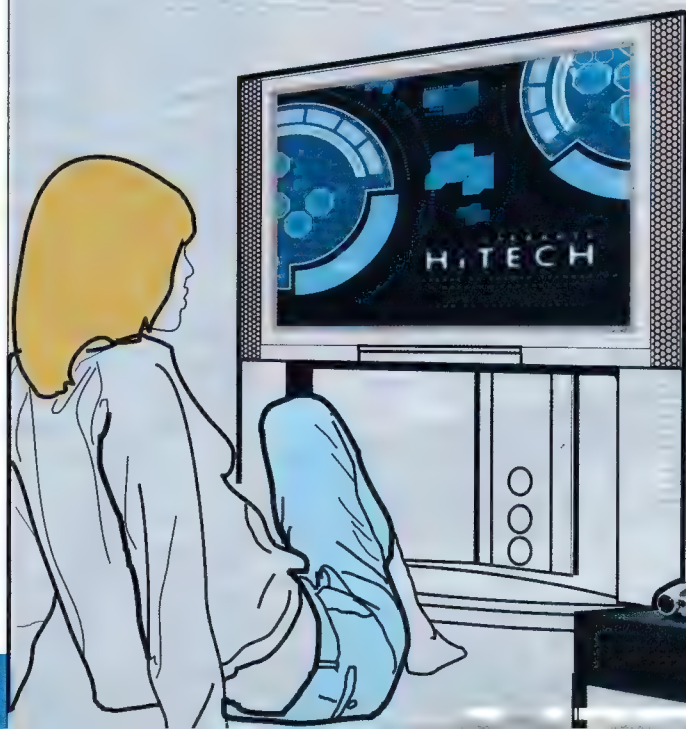
Мария Белева
mariabeleva@abv.bg

Коя си ти, Мария? И на кого собствено си фен – на списанието като цяло или на мен в частност?! Игрите можеш да намериш на "пазаря", но продължава да ме тревожат нещата, които не могат да се направят. И прочее – искаш снимки? И трейлър? Изпрати ми твое портфолио, благодаря ти предварително.

Г Л Е Д А Й Т Е
H I T E C H

П Р Е Д А В А Н Е
З А В И С О К И
Т Е Х Н О Л О Г И И
И М О Б И Л Н И
К О М У Н И К А Ц И И

С Ъ Б О Т А
1 4 . 0 0 Ч А С А
С А М О П О
Н О В А Т Е Л Е В И З И Я



БЕЗПЛАТНО
от 02 до 09 часа в София

**НАЙ-НИСКИ
ЦЕНИ ОТ**

0.14
ЛВ / ЧАС!

Всеки месец 5 участника
в ТОП10 печелят
БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ!

Регистрирай се и вземи
подарък 30 мин. достъп
и своята поща от www.viket.net

Спечели 20% бонус часове
с всяка активирана карта
до края на годината

Достъп през 2000+ локални
входни точки в 23 града
в страната

Национален номер за достъп
0134100 за ЦЯЛАТА страна

Безплатна електронна поща
със защита от спам и вируси +
POP3/SMTP и web интерфейс

Бонус 20% часове при
плащане онлайн

Безплатна доставка с куриер

Денонощна поддръжка
на горещи линии
088/880 32 80 и 088/780 07 43

<http://www.viket.net>



50 ЛВ

ViketPay Карта

Класация на месеца

1. Max Payne 2	17.40 % (417)
2. WarCraft III Frozen Throne	14.86 % (356)
3. CM 4	8.51 % (204)
4. Diablo II: LoD	7.64 % (183)
5. Counter-Strike	6.97 % (167)
6. C&C Generals Zero Hour	5.76 % (138)
7. AoM: The Titans	4.26 % (102)
8. NHL 2004	3.92 % (94)
9. Tony Hawk's 4	3.76 % (90)
10. Battlefield 1942: SWoWWII	3.42 % (82)
11. SW Jedi Academy	3.42 % (82)

Любимата ви телевизионна игра?

Да, още за Олимпиада 2008	39.63%
А прескочи кобила на	
олимпиадата не щете ли?	37.55%
Масов спорт,	
но не олимпийски	18.77%
Само ще развалят	
хубавите игри	4.05%

PC Mania Top 10

Какво се случи в България в края на октомври и началото на ноември? Отговор – бяха проведени местните избори за кметове и общински съветници. Какво се случи преди това? Беше проведена предизборна агитация и бяха издигнати лозунги в подкрепа на някой кандидат.

Какво се случи на www.pcmnia.bg? Избори се случиха, естествено. Във форумите беше проведена агитация, бяха издигнати лозунги и двама кандидати се сблъскаха за първото място. Резултатът – начало на парада застана издигнатият от "опозицията" Макс Пейн. Преднината му пред конкурента WarCraft III не е огромна, като се забелязва пълна палитра от предпочитани заглавия – първите двама кандидати събират едва една трета от вота на гласоподавателите. Радостното в случая е, че през следващите 30 дни ще имаме разнообразие. Дали и след това ще гледаме Max Payne 2 на върха, е спорно и зависи най-вече от качеството на предизборната кампания. А тя, по скромното ми мнение, беше по-скоро хаотична и малко на йорш.

Другата голяма новина от този месец е изпадането на "геговото" от листата с общински съветници. Няма вече BroodWar, няма вече усмивки от старите ленти. По-добре е да гледаме напред, а не да се обръщаме назад, нали?

Трети в подгреббата е Championship Manager 4, но е силно вероятно коалиционните партньори да го касират (да не се бърка с кастрират) в полза на перспективен млад кандидат от този месец – FIFA 2004. Предстоят тежки коалиционни преговори.

Четвърти и пети са Diablo и Counter-Strike, които са ветерани в

бизнеса с управление на гражданския интерес и знаят как да избъртят апаратните игри в своя полза. Шест е освеженият C&C: Generals – след изборите с пластична операция и липсукция (изсмукване на мазнините демек). Седми е също освеженият Age of Mythology, а осми, малко изненадващо, се класира NHL 2004. Девети е Tony Hawk's 4. Тези двама кандидати бяха издигнати от гражданска инициатива с обещания за нови спортни площадки, повече физкултура за децата и абогени пързалки вместо дискотеки. Вземли, че им вързали, смятай...

За десетото място Централната избирателна комисия (ЦИК) преброя идентичен брой бюлетини. Така беше запазен и етническият мир – и джедаи, и батлфийлдци ще зимуват като пилци.

Трябва ли киберигрите да станат олимпийски спорт?

След феноменалните успехи на Здравко "Инсомнията" някак логичен изглеждаше въпросът за олимпийския характер на киберспорта. Мнозина от Вас виждат голямо бъдеще във физическите упражнения за бързина на пръстните стави и премерването на това кой няма тендовагинит (това е възпаление на ставите, а не което си мислиш) на национален принцип в отбори на олимпиада. За други това може да бъде масов спорт като шаха или мотокроса. Не е малка и фракцията обаче, която все още излиза навън, за да порита топка или просто за да разкърши кръст – на прескочи кобила например.

През следващия месец пак ще ви питаме, така че лекувайте тендовагинита и марш към www.pcmnia.bg!

Александър Бойчев

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	46.80 лв 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонира

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията.
Справки на 986 1493 и 986 3819

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: Виртуала - ул. "Варгар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к. "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: **Мрежата** - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Аюлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д. Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к. "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: Вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania
СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА
НОВАТА ЛИНИЯ
С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА

CHSL - БЪЛГАРИЯ

София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90
минимално количество 500 бр.

И Г Р И

Championship Manager 03/04 - Simulation
Teenage Mutant Ninja Turtles - Action
Age of Mythology: The Titans - RTS
Halo - 3D Action
Steamland - RTS

Е К С Т Р И

Matrix Revolutions 3D - скрийнсейвър
Pekka Kana 2 - цяла игра
Notrium - цяла игра
Антантата - трейлър
Уолпейпъри: Call Of Duty, FIFA 2004, LOTR-ROTK, NFS Underground, Space Rangers, Worms 3D...

П Р О Г Р А М И

Webshots Desktop 2.0.0.4321
Поставя всеки ден различен уолпейпър и скрийнсейвър. ОС: Windows (all). Лиценз: Freeware
Nero Ultra Edition Package One 6.0.0.23
Програма за запис на дискове (CD и DVD)
ОС: Windows (all). Лиценз: Shareware

PC MANIA 12/2003 CD №1

DesktopX 2.0

Направете си собствен десктоп. От създаването на WindowBlinds. ОС: Windows (all). Лиценз: Shareware

MereSurfer 2003 PopUpStopper Edition 6.04

Защита от pop-ups, spyware и т.н. ОС: Windows (all). Лиценз: Freeware

PowerStrip 3.47

Допълнителни настройки за PC. ОС: Windows (all). Лиценз: Shareware

Talisman Desktop 2.7

Заменя десктопа на Windows. ОС: Windows (all). Лиценз: Shareware

All in One Secretmaker 3.7.1

Много полезна програма за защита от спам и други боклаци. ОС: Windows (all). Лиценз: Freeware

AntiVir Personal Edition 6.21

Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители.

GRAMIS

компютърни игри на български

Който още
не играл RC Cars,
има този шанс

СЕГА

и за последен път
в играта на Gramis.
Газ!

Печелившите от предишния брой:

1. Владимир Алексиев - Вугин
2. Иван Димитров - Хасково
3. Никола Бараков - Габрово
4. Атанас Березов - София
5. Емил Пейчев - София
6. Цани Цанев - Пловдив
7. Ангел Паунчев - София
8. Михаил Петров - Плевен
9. Пенчо Станчев - Пазарджик
10. Лиляна Георгиева - Русе

CLUB INFERNO

ЗАПОВЯДАЙТЕ В
обновения клуб - ИНФЕРНО!

CPU: Pentium 4, 2.4 Ghz
Video: GB Radeon 9600
19" Sony Flat

www.club-inferno.com

София, Младост 1, Пазара
Търговски комплекс "РЕЯ"
тел. 974 38 91

Всеки ден до 16.00 часа -
50% намаление!

PC MANIA 12/2003 CD №2

ИГРИ

Need for Speed Underground - Racing

Contract J.A.C.K. - 3D Action

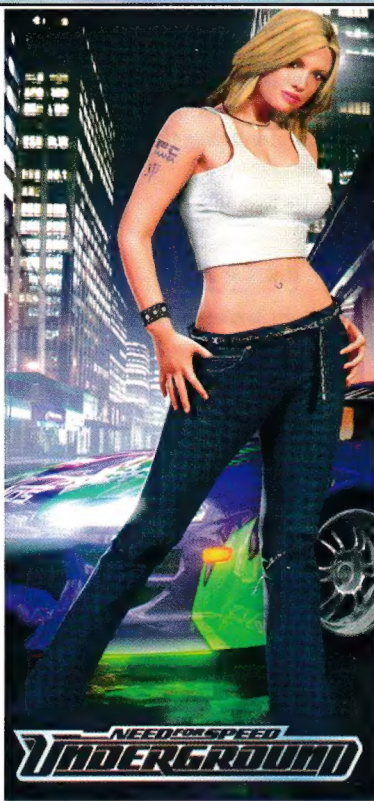
Pro Evolution Soccer 3 - Sport

ТРЕЙЛЪРИ

DeusEx: Invisible War, LOTR: The Battle For Middle Earth, Свѣтла Ивановѧ - Всичко е любоѧ

BEST FREE SOFT 11/03

JPG Cleaner v2.6, Download Accelerator Plus v7,
@Icon sushi v1.15, Rainlendar v0.18, Rainmeter1.0,
Rainbow Folders v1.02, Mpeg Tager v2.1, ExtractNow
v3.36, Hardware Monitor v1.6, MotherBoard Monitor
v5.3, Ghost-It! v1.04, HDCleaner v2.3, MouseWay 1.2



Може да си изрежете обложка за уиска!



БРОЙ 12 (68) ДЕКЕМВРИ 2003

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Димитър Трифонов
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широѧ
Радослав "Роро" Каѧалджиев
Сѧилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Дизайн и предпечат

Десислаѧа Младеноѧа
Росен Вучев
Пеню Дачев

Редакция

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг

София 1000
пл. "Славеѧков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Олга Вълчева
Петър Таѧов

Интернет от

Headoff G. I.
<http://www.headoff.com>

Дискоѧете са произѧедени от
CHSL България

Печат

ДЕЛТА + www.deltaplus.net
ДИПЛОМЪРЪ И СЪЕ 032/ 630-642

1=2

HARD TRUCK, MARCHI, ECHELOM:WW, SPELLS OF GOLD, ECHELOM,
SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK,
HIRED TEAM

Пърѧото изречение на играта е:

Купих си играта от (кой магазин или друго място):

Моѧа, напишете своя телефон, при евѧтаулни проблеми с
доставката:

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес:
София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Пърѧите 10, попълнили Всичко правилно, печелят.
Моѧа, не изпращайте писма с препоръчана поща. Спечелените игри се доставят с куриер.



Спечелете с GRAMIS

CLUB INFERNO

Изрежи талона,
епа в клуб ИНФЕРНО,

взѧми своята клубна карта,
играѧ с 10% намаление!

София, Младост 1, Пазара, Търѧовски комплекс "РЕѧ", тел. 974 38 91

Елате в Inferno

Age of Mythology	99,95 лв.	HOBO FIFA 2004	77,00 лв.	The Fellowship of the Ring	69,95 лв.	Spinter Cell	69,95 лв.
Aliens vs Predator	19,95 лв.	Freedom Fighters	77,00 лв.	The Thing	24,00 лв.	StarCraft + Brood War	34,00 лв.
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	29,95 лв.	F1 Championship Season 2000	34,00 лв.	Mace Griffin Bounty Hunter	69,95 лв.	Star Trek Voyager: Elite Force 2	77,00 лв.
Anno 1503: The New World	49,95 лв.	F1 Challenge '99-'02	89,95 лв.	Mafia	77,00 лв.	Star Wars: Dark Forces 2	29,95 лв.
Battlefield 1942	69,95 лв.	Gabriel Knight 3	19,95 лв.	Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв.	+ Mysteries of the Sith	29,95 лв.
Battlefield 1942: Road to Rome	44,00 лв.	Global Operations	59,95 лв.	Medal of Honor: Allied Assault	69,95 лв.	Star Wars: Episode I Racer	29,95 лв.
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	44,00 лв.	Grim Fandango	29,95 лв.	Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	49,95 лв.	Star Wars: Jedi Academy	77,00 лв.
BloodRayne	69,95 лв.	Ground Control +		Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough	44,00 лв.	Star Wars: The Phantom Menace	29,95 лв.
C&C Generals	69,95 лв.	Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв.	Medal of Honor: Allied Assault	69,95 лв.	Star Wars: Rogue Squadron	29,95 лв.
C&C Generals: Zero Hour	39,95 лв.	GTA Vice City	77,00 лв.	Medal of Honor: Allied Assault DELUXE	99,50 лв.	Star Wars: X-Wing Alliance	29,95 лв.
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	44,00 лв.	Gunman Chronicles	24,00 лв.	Medieval Total War: Viking Invasion	44,00 лв.	+ Clone Campaigns	44,00 лв.
C&C Red Alert 2	24,00 лв.	HalfLife Generation 3		Metal Gear Solid 2 Substance	59,95 лв.	Stronghold: Crusader	77,00 лв.
C&C Renegade	49,95 лв.	(Counter-Strike, Half-Life, OpFor, Blue Shift)	73,00 лв.	Midtown Madness 2	99,50 лв.	Stronghold Deluxe	59,95 лв.
Casino Empire	69,95 лв.	Harry Potter and the Chamber of Secrets	49,95 лв.	Morrowind	77,00 лв.	Sudden Strike 2	69,95 лв.
HOBO Call of Duty	77,00 лв.	Harry Potter and the Philosopher's Stone	49,95 лв.	Myth III: The Wolf Age	69,95 лв.	SWAT 3 Elite Edition	19,95 лв.
Celtic Kings	29,95 лв.	HOBO Harry Potter: Quiddich World Cup	49,95 лв.	NASCAR 2003	49,95 лв.	The Thing	69,95 лв.
Civilization III Play The World	44,00 лв.	Heroes IV (изцяло на български)	49,95 лв.	NFS 4: Road Challenge	24,00 лв.	The Sims: Deluxe (The Sims + Livin' It Up)	59,95 лв.
Colin McRae Rally 3	69,95 лв.	Heroes IV: Winds of War	49,95 лв.	NFS 5: Porsche 2000	39,95 лв.	HOBO The Sims: Double Deluxe	
Cornachne 4	29,95 лв.	Heroes IV: The Gathering Storm	39,95 лв.	NFS 6: Hot Pursuit 2	77,00 лв.	(The Sims + House Party, The Sims + Creator, The Sims + Livin' It Up)	59,95 лв.
Curse of Monkey Island, The	29,95 лв.	Heroes IV: The Gathering Storm (изцяло на български)	39,95 лв.	NHL 2003	77,00 лв.	The Sims: House party	39,95 лв.
Delta Force 2	19,95 лв.	Homeworld 2	77,00 лв.	HOBO NHL 2004	77,00 лв.	The Sims: Hot Date	39,95 лв.
Delta Force: Task Force Dagger	24,00 лв.	Hulk	69,95 лв.	No One Lives Forever 2	69,95 лв.	The Sims: Livin' It Up	39,95 лв.
Delta Force 3: Land Warrior	29,95 лв.	IGI 2	77,00 лв.	Operation Flashpoint GOLD	83,00 лв.	The Sims: Unleashed	39,95 лв.
Delta Force: Black Hawk Down	49,95 лв.	IL-2 Sturmovik	44,00 лв.	Prisoner of War	59,95 лв.	The Sims: On Holiday	39,95 лв.
Diablo 2	54,00 лв.	Indiana Jones & the Emperor's Tomb	77,00 лв.	Rainbow Six: Raven Shield	69,95 лв.	The Sims: Superstar	39,95 лв.
Diablo 2 Lord of Destruction	44,00 лв.	IndyCar Series	69,95 лв.	Rayman 3 (+ногарь: g.kouinag)	63,00 лв.	HOBO The Temple of Elemental Evil	69,95 лв.
Die Hard: Nakatomi Plaza	24,00 лв.	ISS 3	59,95 лв.	RC Cars	19,90 лв.	TOCA Race Driver	69,95 лв.
Dino Crisis 2	29,95 лв.	James Bond 007: Nightfire	59,95 лв.	Schizm	39,95 лв.	Tropico 2: Pirate Cove	77,00 лв.
HOBO Dredd vs Death	39,95 лв.	Jurassic Park: Operation Genesis	59,95 лв.	Shogun: The Mongol Invasion	39,95 лв.	Tropico Gold	59,95 лв.
Empire Earth (на български език)	39,95 лв.	LEGO Creator: Harry Potter	29,95 лв.	Serious Sam	34,00 лв.	Tzar	9,95 лв.
Empire Earth: The Art of Conquest	44,00 лв.	LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets	29,95 лв.	Shadow of Memories	59,95 лв.	Unreal 2	83,00 лв.
HOBO Empires: Dawn of the modern world	77,00 лв.	LEGO Football Mania	29,95 лв.	Silent Hill 2 Director's Cut	59,95 лв.	Vietcong	77,00 лв.
Empire: Rise of the Middle Kingdom	69,95 лв.	LEGO Racers 2	29,95 лв.	SimCity 3000	9,95 лв.	WarCraft III	69,95 лв.
Enter the Matrix	77,00 лв.	Lord of the Rings:	29,95 лв.	SimCity 4	69,95 лв.	Warcraft III The Frozen Throne	59,95 лв.
Escape from Monkey Island	29,95 лв.			SimCity 4: Rush Hour	49,95 лв.	Warlords Battlecry II	34,00 лв.
FIFA 2002	24,00 лв.			Solider of Fortune II Gold	59,95 лв.	X-MEN 2: Wolverine's Revenge	77,00 лв.

FREEDOM FIGHTERS

В един свят, в който Съветският съюз е спечелил студената война, по уличите на Америка се заражда конфликт на живот и смърт. Престои ви да поемете ролята на средностатистически нийоркчанин, който постепенно се превръща в безстрашен боец и успява да сложи началото на истинско съпротивително движение. Freedom Fighters е загадъчен със интригуващ, екзотично ориентиран стил на игра, действието в което се развива по уличите, в метрото и из постройките на окупирания Ню Йорк.

77,00 лв.



HOMEWORLD 2

Ако вече сте изиграли първата игра, можем само да уточним, че Homeworld 2 е всичко, за което сте мечтали през последните две години. Ако за пръв път се срещате с безспорно най-оригиналната стратегия в реално време, от времето на Dune 2 насам, ние можем само да ви завидваме. Очаква ви най-външаващото космическо приключение на всички времена!

77,00 лв.



CALL OF DUTY

Call of Duty е напрегатен фърст персн шутър, който ни предоставя най-забавящото и реалистично военно изживяване, виждано до момента в игра, посветена на Втората световна война. Действието ни дава шанса да изпитаме ужаса на войната през очите на обикновения войник. Играта е дело на студиото Infinity Ward, в основата на което са 20 души от екипа, създали Medal of Honor: Allied Assault. Играещият ще трябва да премине през 24 убийствени мисии, в които да поеме съответно ролята на руски, британски и американски войник.

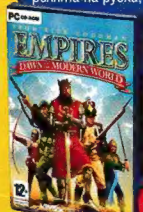
77,00 лв.



EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

Една стратегическа игра с епични мащаби и дълбочина, чиято история се простира по протежението на пет епохи – Средновековие, Ерата на барута, Ерата на империите, Първата световна война и Втората световна война. Играещият ще може да победи в битки по суша и вода една от седемте цивилизации – Ангелска, Китайска, Корейска, Френска, Германска, Руска и Американска. От создателите на Empire Earth

77,00 лв.



JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH

Това е един динамичен, изпълнен с напрежение фърст персн шутър, базиран на класическа комикс на 2000 AD за Съдия Дред. Действието на играта се развива в постапокалиптичния мегаполис Мега Сити Ун. Най-големият проблем на този Врящ и кипящ котел на 22-ри век е престъпността и единствените хора, способни да застанат на пътя на тоталния хаос са служителите на реда, наречени "съдиите". Играещия поема ролята на най-популярния измежду тях – Съдия Дред. Дред е едновременно еллитен полицай, прокурор и съдия. Незовите присъди не подлежат на обжалване и се изпълняват на местопрестъплението.

69,95 лв.



THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

"Преди много лета, в земите на държавата Фланес, един жесток демон основал култ, посветен на Първичното зло, и вложил четирите символа на истинското зло в храм в покрайнините на Нулб." За пръв път кампанията Greynhawk е пресъздадена в компютърна ролева игра. The Temple of Elemental Evil обединява перфектната ролевата система на D&D Third Edition, опита на создателите от Troika Games и оригиналния едноименен модул, създаден от Гари Сайзак.

69,95 лв.



THE SIMS: MAKING MAGIC

Дръпте се здраве! Символите ще правят магия в това последно допълнение към The Sims. Вашите любими ще бъдат заклинани, с които да подобрят любовния си живот, да изкарат акъла на дошлите на гости съседи, или просто за да се отърват от досадни ежедневни занимания. Играта включва изцяло нови магически карнабани елементи, нов набор от чудати персонажи и куп други невиджани до момента чудесии.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

39,95 лв.



FIFA FOOTBALL 2004

За истинските фенове на футбола, които търсят най-убедителния стил на игра и най-богатото разнообразие от игрални режими, FIFA Football 2004 е безспорно най-вършеното и автентично футболно изживяване. Системата за Off the Ball™ контрол на играта ви позволява да управлявате еднакво добре както играчите, владеещи топката, така и онези, които очакват подаване или изпълняват други офанзивни или дефанзивни функции. Възможността да контролирате точния момент на подаването, пасирането на играчите и борбата за терен, предлага изцяло ново измерение на футболната игра.

77,00 лв.

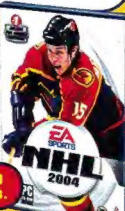
С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК



NHL 2004

Най-продаваният хокеен симулатор навлиза в своята 11-та година. NHL 2004 бежежи нов връх в графиката на поредицата, позволявайки в същото време на играещия да изпълнява по-богат набор от хокейни техникки с по-голямата лекота от когато и да било преди. Изцяло новият режим Franchise дава шанс на феновете да изведат своя отбор от дъното на табелата до самия връх – Купата "Степън". В NHL 2004 ще имате шанса за пръв път да опитате и невключвани до момента в поредицата лиги.

77,00 лв.



HARRY POTTER: QUIDDICH WORLD CUP

Полетете с първата игра, която позволява на играчите да изпитат в пълна степен магическата скорост, сила и съревнованието на Куидича, любимият спорт на магьосници и вещици в света на Хари Потър. За пръв път играещият може да се наслади пълноценно на дълбочината и забавляващото предизвикателство на Куидича.

49,95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК



EMPIRE EARTH

За пръв подобна наистина епична стратегическа игра е преведена изцяло на родния ни език. Над 100 000 думи текст в рамките на играта плюс 260 страници ръководство! Сега на ход са българските геймъри. От тях зависи дали подобно колосално начинание, като пълния превод на игра от този калибър, имат смисъл и за България.

39,95 лв.

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК



MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Запознайте се с Мейс Грифин, бивш наемник, превърнал се в един от най-страховителите ловци на глави в познатата част на Вселената. Преследвайте междугалактическите отпечки както хищнически дебне своите жертви. Когато опитат да се измъкнат в открития космос просто се метнете на космическия си изстребител и ги изпепелете с бластерите си. Екшънът в тази игра просто не секва и за секунда!

69,95 лв.



WWW.PULSAR-GAMES.COM

ПУЛСАР

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК)

бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ - ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Кунторев ЕООД - ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; Магазин Office Express - бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; [ВАРНА] ул. Райко Живизов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; бул. 8-ми Приморски полк (срещу стадион Черно море) - тел. (052) 300 558, (052) 300 660; [ПЛОВДИВ] ул. Антим I-и 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813; [ПЛЕВЕН] Плевен Стайл - тел. (064) 800 533; [РУСЕ] ДанаСис - ул. Долиран 17, тел. (082) 272 009; Атлас-К - ул. Добрушка 5, тел. (082) 222 027; [БУРГАС] Онтайм ЕООД - тел. (056) 803 505; [ДИМИТРОВГРАД] ДНД Димитър Димитров ЕТ, ул. Иван Вазов 12, тел. (0391) 635 26, 098 516 915; [ДОБРИЧ] магазин PC SHOP - тел. (058) 46 202; [СТАР ЗАГОРА] Виким Сервис - ул. Х.Д.Асенев 130, тел. (042) 42 132, (042) 42 184; Дюком ООД - тел. (042) 600 893; [МОНТАНА] ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; [КАРЛОВО] Терасист ООД - тел. (0335) 933 21; [НЕСЕБЪР] Видеохит ООД - тел. 088 811 888; [ПАЗАРДЖИК] ЕТ Светослав Ковачев - тел. 088 905 598; [СЛИВЕН] ЕТ Деян Атанасов - тел. 088 348 179; [СМОЛЯН] ЕТ Стоян Тинчев - тел. (0301) 63 272, магазини ТЕРМАНОС - в цялата страна

ПУЛСАР

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMS, ELECTRONIC ARTS, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS



**Търсете от
16 декември**

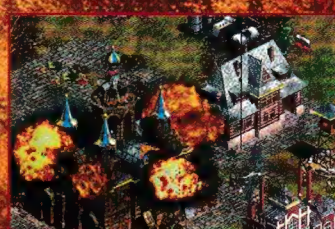
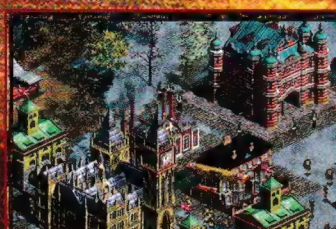


Искате да промените хода на историята? "Антантата" ще ви предостави именно тази възможност като вземете участие в Първата световна война! Действието протича между 1914-1918 г. Всеки елемент има за цел да изгради реалистична представа за историческия период – от интерфейса, през външния вид на сградите, до терена и самите единици. "Антантата" е създадена въз основа на архивни снимки и документи. Така че, освен за удоволствие, ще ви послужи и като изчерпателен урок по история.

В играта сте проникателен командир, който ръководи армиите на една от следните европейски държави – Русия, Франция, Германия, Австрийската империя и Британия. Очакват ви пет кампании, всяка от които ще ви помогне да погледнете войната през очите на една от основните враждуващи сили. Правилното използване на икономиката ще ви позволи да увеличите мощта на армията си.

Основни характеристики:

- ✓ 5 игрови нации
- ✓ това е първата подобна игра, която се основава на Първата световна война.
- ✓ реалистични визуални ефекти (експлозии, отломки, огньове и други), внушителни 3D пейзажи и същински 3D звук, който ще позволи на играча да се почувства като участник на бойно поле
- ✓ масови сражения (до 10 000 единици могат да вземат участие от всяка една враждуваща страна!)
- ✓ нелинейна структура на мисиите и автентични исторически битки.
- ✓ мрежова игра (до 8 играчи)
- ✓ различни видове оръжия, брони, превозни средства и сгради, характерни за началото на XX век и различни за всяка нация



ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, METRO, 2 BE, GLOBAL NET, JEFF, PULSAR, SOFIA LAND, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ В СТРАНАТА

Издател на Антантата: Бойните полета за България е Gramis.
Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД, София, бул. "Янко Сакъзов" № 56,
тел: (02) 9444570, 9431879 и 8465063, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български